
E3速報／テクモが2タイトル新作発表！／特別付録DOAポップアップスタンド
Xbox専門情報誌
ファミ通Xbox
FAMITSU-XBOX
XBOX
2004 JUL.
7月号
特別定価 680Yen
攻略
天誅 参
～回帰ノ章～
クリムゾンスカイ
ギルティギア イグゼクス #RELOAD
鉄騎大戦
グーニーズ
青い涙
E3 2004 最速リポート！
特報
Halo2
NINJA GAIDEN
ファントムダスト
デウスエクス：インビジブルウォー
レインボーシックス3
メタルスラッグ3
ラリースポーツ チャレンジ2
grand theft auto double pack
フォルツァ・モータースポーツ
GUNGRIFFON最新作（仮題）
カプコン ファイティング ジャム
スパイクアウト バトルストリート
戦国無双
FATAL FRAME 2 Crimson Butterfly
XIII（サーティーン）
デジモンバトルクロニクル
トップスピン
ファミ通.com
特別付録
DEAD OR ALIVE Ultimate
50cm POP UP STAND
Vol.1 かすみ



初の本格ドッグファイトゲーム
された通り、Xbox Liveにつなげば、世界中のプレイヤーとの
1対1から、最大16人までの同時対戦が可能 しかも、マルチプ
されているので、様々なルールでの対戦を楽しめます もちろん、
巨大飛行船に立ち向かうもOK 変幻自在に敵を撃ち、大空を
初回限定特典！クリムゾンスカイペーパークラ
主人公が搭乗する戦闘機「デバステイター」を精巧に
オンライン ドッグファイト大会、2004年6月
「クリムゾンスカイ」好評発売中 ¥6,800
くわしくは、www.crmsn.jpへ
「クリムゾンスカイ」も入ってる。「Xboxプラチナパック2」好評発売中 ¥19,000
話題の新作に加え、Xbox本体、人気タイトル「HALO」、コントローラ2個、そしてXbox Live 2ヶ月間無料カードが入った、
CERO 12
fasa studio
Microsoft game studios
ONLY ON XBOX
All rights reserved



熱き、美しき空中戦。
強者どもが、世界中から飛来する。
CRIMSON SKIES
HIGH ROAD TO REVENGE
XBOX
LIVE
XBOX
it's good to play together
www.xbox.com/jp/



アーケード版の人気作、続々登場。Xbox Live™ 対応で、
さらにパワーアップ。全タイトル、特典つきコレクターズ パッケージで、4,800円*。
熱い感動が、次から次へと、やって来る!!
METAL SLUG 3
特典××、入ってる。
(詳細は近日公開!)
【METAL SLUG 3】
○ SNKプレイモア
○ アクションシューティング
○ Xbox Live: スコアランキング対応
○ 6月24日発売予定
○ 希望小売価格 4,800円(税抜)
特典××、入ってる
(詳細は近日公開!)
【PSYVARIAR 2】
○ サクセス
○ 縦スクロールシューティング
○ Xbox Live: スコアランキング対応
○ 2004年秋発売予定
○ 希望小売価格 4,800円(税抜)
特典××、入ってる。
(詳細は近日公開!)
【SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS】
○ SNKプレイモア
○ 対戦格闘
○ Xbox Live: オンライン対戦
○ 発売時期未定
○ 希望小売価格 4,800円(税抜)
パッケージは
いずれもカレンダーとして
ご使用できます。
キャンペーンサイトに集まれ!
www.xboxarcade.jp
XBOX LIVE
XBOX
it's good to play together
www.xbox.com/jp/

あの興奮に、つながる。







ポストカードセット、入ってる。

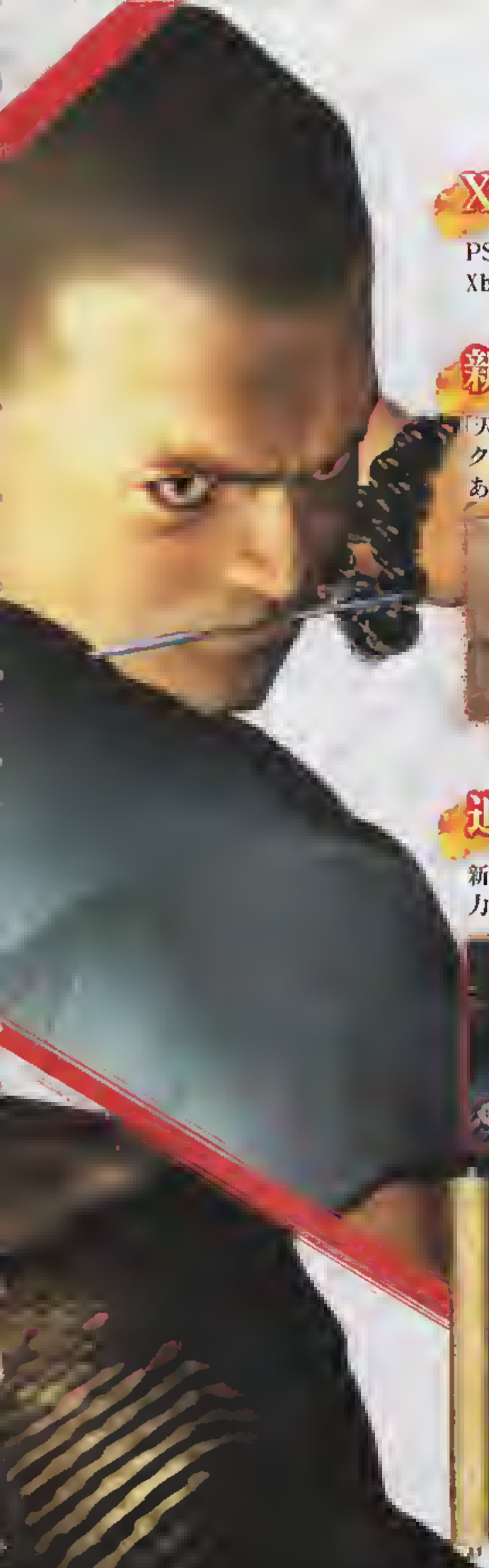
【式神の城II】
- ○ キッズステーション
- ○ 3D縦スクロールシューティング
- ○ Xbox *Live*：コンテンツダウンロード、スコアランキング対応
- ○ 好評発売中
- ○ 希望小売価格 **4,800**円（税抜）



オリジナルシステム手帳
インデックス、入ってる。

【GUILTY GEAR XX #RELOAD】
- ○ サミー
- ○ 対戦格闘
- ○ Xbox *Live*：オンライン対戦、スコアランキング対応
- ○ 好評発売中
- ○ 希望小売価格 **4,800**円（税抜）


XBOX
LIVE
ONLINE ENABLED
天誅、Xbox Liveに見参！
TENCHU3
発売中　6,800円（税込み7,140円）
Xbox専用ソフト　忍者アクション
フロム・ソフトウェアの人気ゲームがケータイでも遊べる。
http://www.fromsoftware.co.jp/（PC用）
FROM CAPSULE
ARMORED CORE
『アーマード・コア　Mobile Mission』5月12日ついに配信開始！
アクセス方法
Vodafone live! メニューリスト ケータイゲーム アクション アーマード・コア
vodafone



FROM SOFTWARE

Xbox Live対応！

PS2版「天誅 参」で好評だった協力・対戦任務が、「天誅 参 ～回帰ノ章～」では
Xbox Live に対応し、世界中の天誅プレイヤーと対戦・協力プレイが可能になりました。

新たな人物との出会い！

「天誅 参」では登場することのなかったキャラクター達が「回帰ノ章」だけで登場！ 深みのある物語を鮮やかに彩り、さらに盛り上げる！





追加された新任務！

新たに追加された「廃寺」「武家屋敷」、趣の異なる２つのステージ。
力丸・彩女・鉄舟で合計６つの新任務を遂行することが可能！







予約キャンペーン開始!!

「天誅 参～回帰ノ章～」
限定プレミアム特典！
「疲れ団子型ミニクッション」
プレゼント！

ゲームで疲れて、団子で癒せ！「疲れ団子型ミニクッション」をプレゼント！ 特典キャンペーンは4/28より開始予定です。こちらは先着順、数量限定となっておりますのでご予約はお早めに！



一部お取り扱いのない店舗がございます。ご予約の際は店舗までお問い合わせください。

※画像はイメージです。

ACTIVISION

株式会社 フロム・ソフトウェア

ユーザーサポート／03-3320-6031（平日 月～金 13:00～17:00）
フロム・ソフトウェア ホームページ／http://www.fromsoftware.co.jp/

CERO 15


うおおっ！なんだこの道!!!!
おもしろいじゃねーか。
RALLISPORT CHALLENGE 2
ラリースポーツ チャレンジ 2
ラリーレーシングならではの、極限の緊張感を堪能できる「ラリースポーツ チャレンジ 2」。
ラリー、ラリークロス、クロスオーバー、ヒルクライム、アイスレーシングの5つのレースモード。
そして、91もの変化に富んだ、多彩なステージで、キミのドライビングテクニックを試すのだ。
最新のマシンから往年の名車まで、40車種以上のラリーカーが勢揃い、Xbox *Live* に
つなげば、世界中のライバルと同時対戦も可能。過酷な道がキミを待つ。
ラリースポーツ チャレンジ 2 6月10日発売予定
www.xbox.com/jp/rsc2/
希望小売価格 ¥6,800(税抜)
「ラリースポーツ チャレンジ 2」発売記念キャンペーン
クイズで、当てよう!
パリオートショー
「Mondial de l' Automobile 2004」
見学ツアーご招待 4泊6日 5組10名様
(応募期間) 2004年6月20日(木)～2004年6月2日(月)※24:00締切
買って、当てよう!
タミヤ 1/10スケール
ラジコンカー 50名様
(応募期間) 2004年6月10日(木)～
2004年6月2日(月)※当日消印有効
Xbox LIVE
RALLISPORT CHALLENGE 2
XBOX
it's good to play together
www.xbox.com/jp/
CERO 全年齢
Microsoft game studios
ONLY ON XBOX
©2004 Microsoft Corporation. All right reserved. All Trademarks, Tradedress, Design Patents, Copyrights and Logos are the Property of their respective Owners. Microsoft, Xbox, Xbox Live, Liveロゴ, Xboxロゴ, Microsoft GameStudiosロゴは、米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標または商標です。SUBARU, IMPREZA, WRX, STI names, emblems and body designs are properties of Fuji Heavy Industries, Ltd and used under license to Microsoft Corporation. Merci à CITROEN pour son aimable collaboration. Lancia is a trademark and is used with permission from FiatAuto S.p.A. Lancia Delta S4, Lancia Stratos, Lancia 037, emblems and body design are trademark and/or other intellectual property of Fiat Auto S.p.A. and are used under licence to Microsoft Corporation. 写真はイメージです。



COVER
「天誅 参 ～回帰ノ章～」
Tenchu: Return from Darkness ©2003 2004 Activision, Inc. and its affiliates. Activision and Tenchu are registered trademarks and Return from Darkness is a trademark of Activision, Inc. and its affiliates. All other trademarks and trade names are properties of their respective owners. Distributed in Japan by FromSoftware, Inc. under agreement with Activision.
デザイン：山本和幸

ファミ通Xbox 7月号

CONTENTS

特別企画

»»» 世界最大級のゲームショウを徹底レポート！ どうなる今後のXbox!!

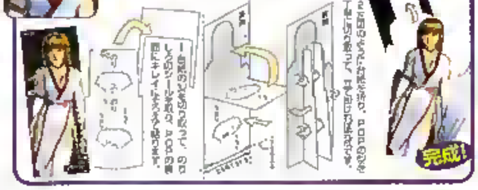
緊急速報

攻略X

Xbox International



特別付録 DEAD OR ALIVE ULTIMATE 50cm POP UP STAND Vol.1 かすみ



X SPECIAL

OTHERS

GAME INDEX

発行所 株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 Tel03-5433-7850（営業局）

ファミ通Xboxホームページアドレス▶http://www.enterbrain.co.jp/xbox/

SPECIAL Xboxつぎの一手が見えた！ E3詳細リポート!!

世界最大のゲーム展示会、E3(エレクトロニック・エンターテインメント・エキスポ)が5月12日〜14日、アメリカ・ロサンゼルスで開催！ ソニー・コンピュータエンタテインメントがPSPを、任天堂がニンテンドー・ディーエス(仮称)をお披露目するなど、例年になく盛り上がった今回のE3。会場では、両新携帯ゲーム機が話題を独占した感があるが……対するXbox陣営はソフトで勝負！ 会期中に発表された『Forza Motorsport』などを中心に、圧倒的なクオリティーのタイトルラインアップで、来場者の心をしっかりと掴んでいた。Xbox本体が発売されてから、E3への出展は今回で3回目。噂されていた次世代機の発表こそなかったものの、その充実したソフトラインアップは、まさにXbox実りの時を強力に印象づけた。今回は、その詳細をお届けする。



Xboxソフトが空前の充実ぶり！

←これでもか！ とばかりにプレイヤブルのソフトが出展されていたマイクロソフトブース。Xboxソフトに期待する来場者で熱気にあふれていた。

Check Point ① 記者発表会で新たな戦略が明らかに！

E3を間近に控えた5月10日（現地時間）、マイクロソフトによる記者発表会が行われた。発表会ではまず、コーポレート バイスプレジデントのJ・アラード氏が登場。そこでXboxとプレイステーション2、両陣営のオンライン戦略への取り組みを比較した、コミカルタッチなドラマの映像が流された。Xbox陣営はJ・アラード氏を始め、すべて本人が出演するという凝り様。当然、Xboxがプレイステーション2に勝利するという結末で、会場からは大歓声が沸き上がったのだ。その後、発表会ではXbox Liveの新機能を紹介（右を参照）。さらには、最新映像とともに新しい開発ツール"XNA"のプレゼンが行われた。続けて会見はコーポレート バイスプレジデントのピーター・ムーア氏にバトンタッチ。氏の口から『Halo2(ヘイロー2)』の北米における発売日が、11月9日に決定したことがアナウンスされた(何と右腕に発売日を記したタトゥーを掘り込んでいた！)。続けて行われた、『Halo(ヘイロー2)』のデモプレイは、同作のクオリティーの高さをうかがわせるに十分な内容で、新要素満載の映像に、来場者からは何度もため息がもれていた。最後は、真打ち(？)としてシニア プレジデントのロビー・バック氏が登場。ここで、エレクトロニック・アーツがXbox Liveに参入したことが明らかに。そして壇上に伝説のボクサー、モハメド・アリがゲストとして登場した瞬間、会場の興奮は最高潮に達した!! 遊び心とゴージャスさに満ちた記者発表会は、Xbox陣営のゆとりと自信が十分に感じられる内容だった。



⬆映像は、米で人気のテレビ番組のパロディー。ドナルド・トランプ氏もゲスト出演。

⬇ロビー・バック氏が「ゲームを変革していかなければならない」と力強くスピーチ。



① Xbox Liveにビデオチャット機能が追加！

Xbox Liveの新機能、ビデオチャットは、日本チームの主導で開発されている。リアルタイムの音声＋映像で友だちとコミュニケーションがとれるこの機能では、最大5組まで会話を楽しむことができる。ホスト役は、音楽を相手に送ることも可能なのだ。周辺機器はどうなるのかといった点を含め、詳細は一切未定となっている。



⬆会場では、三次元中継によりビデオチャット機能が説明されたのだ。

② Xbox Live Arcadeで往年の名作をプレイ

往年の名作をダウンロードして楽しめる"Xbox Live Arcade"も発表された。現時点では、ナムコの『ディグダグ』、『ギャラクシアン』などがラインアップ。合わせて、テクモやアタリといったメーカー11社の参入も公表されたぞ。

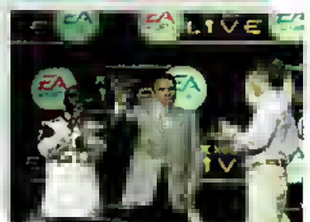
➡日本向けに、しっかりローカライズもされるとか。



③ EAがついにXbox Liveに参入を決定！

世界最大のゲームメーカー、EAがXbox Liveへの参入を決定！ まずは『Madden NFL 2005』など5タイトルを、今年の夏に投入することを明らかにした。当日は、EAゆかりのスポーツ選手6名が登場。記者発表会に華を添えた。

➡モハメド・アリの登場に、会場は総立ちだった。



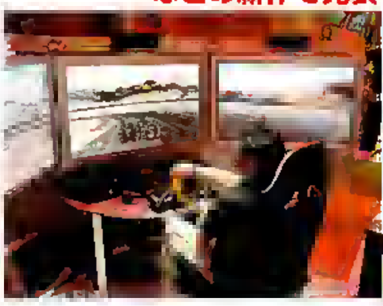
Check Point ② Xbox大豊作の会場の模様をお届け!

E3屈指の豊富なラインアップを誇ったXboxタイトル。会場では、ファーストパーティーの新作から、サードパーティーの期待作まで、全部でなんと200本近くのタイトルが出展。なかには、コーエーの『戦国無双』やテクモの『GUNGRIFFON 最新作』(仮題)のように、E3で初お披露目されたソフトもけっこう多かったのだ。ここでは、とくに会場での注目度が高かったXboxタイトルをピックアップして見ていこう。

●マイクロソフトは期待作のオンパレード●

70本近くが出展されたマイクロソフトブース。ブース内は、試遊台を中心にあえてシンプルに構成。"最高のゲームが最高の装飾"といわんばかりの自信が見えた。とくに、ファーストパーティー期待の4タイトル(『Forza Motorsport』、『Fable』、『DOOM3』、『ジェイドエンパイア』)は、重点タイトルとして、"Hero Wall"(特別に用意されたプレゼンコーナー)に出展。関係者にそのクオリティーの高さを見せつけたのだ。

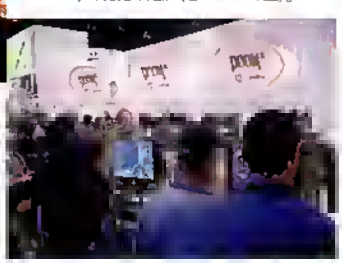
『Forza Motorsport』などの新作を発表



↑3台のモニター、3台のXboxを使って出展された、特別仕様の『Forza Motorsport』。製品版でも実現できるようにしたい、とか。



↑ひときわ目を引いたVIP用のプレゼンスペース、"Hero Wall"(ヒーローの壁)。



→会場でもっとも人が集まっていたのは、『DOOM3』(アクティビジョン)。その怖さには、体験した記者も震え上がったゾ。

残念ながら『Halo2(ヘイロー2)』の出展はナシ

期待された『Halo2(ヘイロー2)』だが、けっきょくプレイヤブルでの出展はナシ。関係者への体験会が実施されるにとどまった。出展されていれば会場の話題を独占したことは間違いないだけに、いささか残念(詳細は48ページ)。



←体験会では、そのクオリティーの一端を見られた。

●日本のサードパーティーの本気が見えた!●

世界的な規模で見れば、Xboxのマーケットはかなり好調。日本のメーカーが北米向けにXbox用ソフトをリリース……というケースもけっこう多い。会場では、コナミやセガ、ナムコなど、たくさんの日本メーカーがXbox用新作タイトルを出展しているのを確認できた。これらのタイトルも、いずれは日本で遊べるようになってほしいところだが……。

『OutRun2』や



↑現時点では日本で発売は予定されていないセガの『OutRun2』。日本でも遊びたい!

↓こちらも日本で予定のないコナミの『SILENT HILL 4』。きわめて残念なところだ。



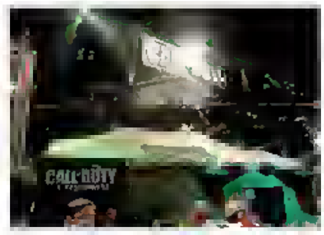
フロム・ソフトウェアが『METAL WOLF CHAOS』を出展



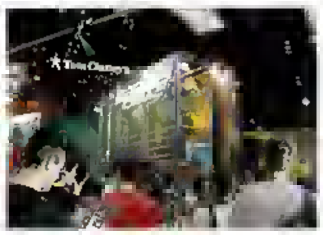
→映像のみが出展されていた、フロム・ソフトウェアの隠し玉『METAL WOLF CHAOS』。映像を見る限りでは、同社のお家芸であるロボットアクションのようだけど……。こちらは日本での発売が決定!

●サードパーティーもキラータイトルを投入●

Xboxに対する開発のノウハウも溜まり、ますますクオリティーの高いタイトルを投入し始めている各メーカー。会場では、そんなサードパーティーの力量をうかがわせるような作品が多数出展。EAやTHQ、ユービーアイソフトなど、海外のXbox用タイトルが目白押しだったのだ。



↑キャンプのようなシアターで映像が楽しめた『CALL OF DUTY』(アクティビジョン)。



↑『スプリンターセル3』を始め、『トム・クランシーシリーズ』は3タイトルを出展。



→さすがの充実したラインアップを誇るEAブース。

Check Point ③ そのほか、Xboxの話題がてんこ盛り……

E3では各種催しものがてんこ盛り。ここでは、Xbox関連のイベントをふたつ見ていくことにしよう。

●Xbox Asia Welcome Reception

5月11日(現地時間)、アジアのメーカーを対象とした、レセプションが開催。当日は韓国のパンタグラム、台湾のXPEC、インターサーブの3社がXbox用タイトルをお披露目した。とくに、XPECから年末に発売される『Hello Kitty-MISSION RESCUE』はとくに注目度が高かったぞ。

●Microsoft Japan Party

Xboxユーザーを E3に招待する、"Xbox特派員キャンペーン"。そのハイライトとして用意されたのが、"Microsoft Japan Party"。特派員はホテルの最上階(ペントハウス)で、丸山嘉浩氏などXbox事業本部のVIPと語らいながら、セレブなひとときを過ごすことに……。ピーター・ムーア氏の飛び入りもあり、かなり盛り上がったパーティーになったぞ(詳細は次号にて報告予定!)。



←ジャパンパーティーには丸山氏やムーア氏が出席。



→アジアメーカーの親睦の意味も込めて開催。



↑台湾メーカー、XPECの『Hello Kitty-MISSION RESCUE』。Xbox Live対応のアクションゲーム! 日本発売も予定しているとか。

SPECIAL INTERVIEW 日本Xbox事業本部 丸山氏インタビュー

E3を受けて日本での戦略はどうなる？

世界最大のゲームショウE3で、ワールドワイドでの存在感をアピールしたXbox陣営。その充実のタイトル群は圧巻だった。では、その勢いをどのように日本で展開するのか？ ここでは、E3での発表を受けての日本における戦略を、丸山嘉浩Xbox事業本部長に聞いた。決して好調とは言えない日本の市場で、どのように活路を見出すのだろうか？

Xbox Liveユーザー獲得のためのサービスを

――E3では多くの発表がありましたが、それを受けて日本では？

丸山　何よりも、『Halo2（ヘイロー2）』の北米での発売日決定が大きいですね。日本でも、そこからなるべく間を空けないで発売したいと思っています。あと、今回大々的に発表した『Forza Motorsport』も、ワールドワイドで秋に発売を予定しているので、日本でもそれに向けてがんばっています。そのほかの重点タイトルでは、『Fable』と『ジェイドエンパイア～翡翠の帝国～』も年内発売を目指して準備中です。

――『Halo2（ヘイロー2）』は日本でも年内に遊べるようになる？

丸山　現状では、年内発売に向けて最大限の努力をしているところです。

――記者発表会では、Xbox Liveに関する大きな発表もありましたね。

丸山　6月末（マイクロソフトの年度末決算月）までに、Xboxは全世界で1600万台の販売を見込んでいて、Xbox Liveユーザーはそのうちの100万人程度になります。つまり、16人にひとりくらいの割合でしか、Xbox Liveユーザーはいない計算になるわけです。そこで、私たちとしては、ひとりでも多くのユーザーにXbox Liveで遊んでもらうために、魅力的なサービスをどんどん提供したいと思っています。ビデオチャット機能や"Xbox Live Arcade"は、その一環になりますね。新しいXbox Liveには、使い切っていないサービスが山のようにありますから、今後の展開に期待していてください。

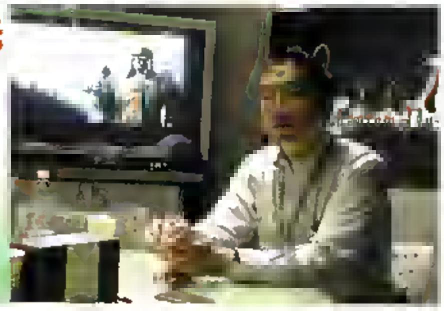
――新しいサービスの、日本での展開はいつごろからになりますか？

丸山　じつは、E3を受けての日本での展開を、6月に明らかにするつもりでいます。E3で出展されたなかで、日本でも発売するタイトルを、そこで発表する予定なんです。

すぐれた開発環境でXboxの活性化を実現

――今回のE3では、次世代機関連の発表はありませんでしたね。

丸山　「次世代機は、他陣営に遅れを取らないように発売する」というのが公式にコメントできるすべてですね（笑）。それよりも、私どもとしては、まだまだ現行機のポテンシャルが残っていると判断しています。現状はサードパーティーを含め、積極的にXboxタイトルを増やしていくということを最優先にしています。それがE3でのXboxタイトルの充実につながった部分はありますね。



丸山嘉浩氏
執行役員
Xbox事業本部長

スクウェアソフト（米）の上級副社長兼最高責任者（COO）として、同社を躍進させた手腕を買われて、昨年10月より現職に。日本でXboxを盛り上げるための施策を日夜模索中。

――つまり日本でも……。

丸山　やはり、タイトルの充実が最優先課題です。その認識は就任以来変化していないです。確かに日本オリジナルタイトルは少ないのですが、アメリカも含めて、サードパーティータイトルがこれだけあるので、1本でも多く日本向けに発売してもらうように努力していきたいですね。

――昨年目標に掲げていた、月に8タイトルのリリースというのは？

丸山　ちょっと微妙な感じではありますが（笑）、実現に向けて最大限の努力をしております。ただ、E3の会場では、コナミさんやナムコさんなど、日本のメーカーが北米向けにたくさんのXbox用ソフトを発表していました。日本のサードパーティーさんとは、日々交渉中です。

――スクウェア・エニックスとも引き続き交渉中ですか？

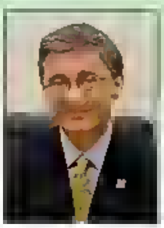
丸山　もちろんです。就任以来、お話は継続させていただいています。エレクトロニック・アーツさんも北米でXbox Liveに参入していただきました。当然、日本でもお願いできるよう、現在交渉中です。対サードパーティーということでいうと、XNAもけっこう重要な役割を果たしているんです。たとえば、XNAを使用することで、高騰化しつつある開発コストを抑制し、開発もより容易になる。そうして敷居を下げることで、気軽にXbox用ソフトを開発してもらえる環境を整えるわけです。

――「安いし作りやすいからXboxで」というメーカーが増えると？

丸山　正直、開発環境ということで言えば、SCEや任天堂よりも、扱いやすいものを提供している自信があります。あと、メーカーも金銭的に余裕ができたら、「新しい試みにチャレンジしよう」ということになるかもしれない。そうすると、バラエティーに富んだタイトルが出てくる下地ができるわけです。現状では、リスクを恐れるあまり、続編頼みになっている傾向がありますからね。将来的には映画のように、ハリウッドの超大作もあるけど、少人数で作ったインディーズも捨てがたい……という状況にするのが理想です。Xboxとゲーム業界を活性化するために、これからも努力は惜しみませんよ。

EAのキーパーソンに聞く！　Xbox Live参入の理由は？

ついに巨人が動いた！　世界最大のゲームメーカー、エレクトロニック・アーツが、北米市場で、Xbox Liveへの参入を決定したのだ。ここでは、参入の理由を同社フランク・ジボー氏に聞いた。



フランク・ジボー氏
エレクトロニック・アーツ ノースアメリカンマーケティング シニアバイスプレジデント

ソフトの販売戦略など、EAのマーケティングまわりを取り仕切る。

「当社は基本的にマルチプラットフォーム戦略を採用していて、当然Xbox Liveにも興味を持っていました。おもしろいシステムだし、スポーツタイトルが多い当社のコンテンツとの相性がとてもいいので、ぜひ参入したいとは思っていたんです。"EAのゲームをXbox Liveで遊びたい"というユーザーの方からの声も多かったですし……。ただ、技術的な検証と、マイクロソフトさんとのビジネスモデルの構築に時間がかかったこともあり、Xbox Liveに参入するのがこのタイミングになってしまいました。今後は、マイクロソフトさんといっしょにXbox Liveを積極的に盛り上げていきたいですね」

同社では、まずは今年の夏に『Madden NFL 2005』や『NBA Live 2005』などXbox Live対応の5タイトルを投入。その後数ヵ月のあいだに15タイトルを立て続けにリリースする予定だ。なお、日本での参入に関しては、「現時点では未定です」（EA広報部）とのこと。Xbox Live普及のため、日本でもEAの参入を期待したい。



↑時間を超えて戦うFPS『TimeSplitters Future Perfect』もXbox Liveにお目見え。

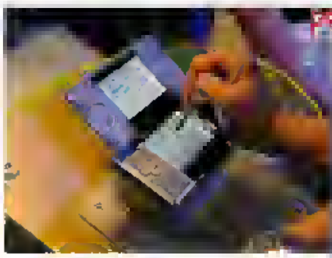


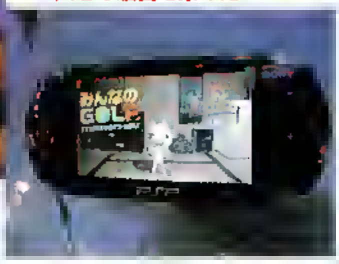
➡累計販売3700万本を誇っている人気シリーズ最新作「Madden NFL 2005」も登場。

気になるライバル陣営の動向は……？

ここではXbox関連以外の、E3における注目トピックをチェック。まず、大きな話題を集めたのがふたつの携帯型ハード。ソニー・コンピュータエンタテインメントがPSP、任天堂がニンテンドー・ディーエス(仮称)の詳細を発表したのだ。両ハードともに日本では年内に発売予定。PSPはゲーム以外に音楽や映像も楽しめる多機能マシンで、コンセプトは"21世紀のウォークマン"。一方のニンテンドー・ディーエス(仮称)は、上下ふたつの液晶モニターを搭載。タッチスクリーンや音声認識機能など、斬新な機能も特徴だ。それぞれ多数の対応タイトルが発表され、E3会場の両ハードの体験コーナーには長蛇の列ができていた。そのほか、プレイステーション2ではスクウェア・エニックスの「ファイナルファンタジーXII」がプレイヤブル出展。ゲームキューブでは「ゼルダの伝説」の新作が電撃発表されるなど、各ハードで大作が多数お披露目に。世界最大のゲームの祭典らしく、Xbox以外のハードでもニュースが盛りだくさんだった。

PSPとニンテンドー・ディーエス(仮称)が大きな注目を集めた！





↑➡両ハードの本体デザインがこちら。ソニー・コンピュータエンタテインメントと任天堂が携帯ゲーム機で真っ向勝負！

E3総括 海外の"熱気"を日本にも！

『Halo2(ヘイロー2)』の発売日の[illegible]に、海外メディアは沸きに沸いた。エレクトロニック・アーツのXbox Live参入に歓喜の拍手が鳴り響いた。"Xbox Live Arcade"の発表にはどよめきが起こった。マイクロソフトの記者発表会は決して悪いデキではなかった。むしろじつによく盛り上がり、海外のXboxユーザーにとっては充実した内容だったと思う。ただ、日本ユーザー向けのサプライズがあまりなかったことは事実。E3が基本的に北米市場向けのイベントという理由もあるが、昨年は『トゥルーファンタジー ライブオンライン』の映像などを発表会で上[illegible]。今年も"日本向けの何か"を期待していただけに、少々、拍子抜けした感は否めない。しかし丸山氏がインタビューで発言しているとおり、6月には日本向けの発表が予定されている。この場で、日本のXboxユーザーに向けて数々の衝撃ニュースが発信されることになるだろう。E3で明らかにされた多数の新作タイトルや新規発表。その中からどれが日本でも楽しめるようになるのか、興味は尽きない。ご存じのとおりXboxは、北米でプレイステーション2に追いつけ追い越せと熾烈なシェア争いを演じている。E3会場のマイクロソフトブースにズラリと並んだXbox用ソフトは、どれもが間断なくプレイされていた。その"熱気"をぜひ日本のユーザーにお届けてほしい！　そう強く感じた今年のE3取材だった。



↑マイクロ[illegible]は熱気[illegible]いた。北米での盛[illegible]上がりはさすが

Xbox News Headline

今号のおもなニュース　4月21日～5月20日

このひと月のあいだに起こった、Xbox関連のニュースをお届け。Xbox Liveのアップグレードから体験会まで盛りだくさん！

Topic Xbox Liveがアップグレード

4月下旬よりXbox Liveが2度目のアップグレード。Xbox Live3.0としてサービスがスタートした。今回のアップグレードにより追加されたおもな機能はふたつ。①相手に音声メッセージが残せる。②友だちとチーム編成をしたりトーナメントが開催できる(ただし、今後発売される対応ソフトに限る)だ。Xbox Liveの世界がさらに広がることに!?

音声メッセージが残せる



↑相手に自分の声を残しておけることになった（Xbox Live NOWでの対応）。

Topic プラチナパックにさらなる特典が！

5月27日に発売された"Xboxプラチナパック2"。『クリムゾンスカイ：High Road to Revenge』などが同梱されて、価格19950円[税込]とかなりお得になっているが、さらにお得な特典が判明！プラチナパックを購入してXbox Liveに加入すると、"Xbox Liveゲーマータグカスタムキーホルダー"をプレゼント。Xboxを持っていない人にはまたとない機会かも!!



←いたれりつくせりのプラチナパック。在庫は限られているので、欲しい人は早めに。

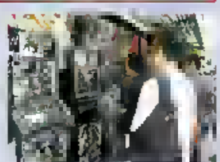
TOPIC "闘劇"にXboxアーケード系タイトルが出展

5月3日～5日の3日間、「バーチャファイター4 EVOLUTION」や「ソウルキャリバーII」など、アーケードの人気格闘ゲーム7タイトルの頂点を競う"闘劇2004 FINAL"が開催。白熱の闘いが展開された。さらに、会場となったディファ有明には、「GUILTY GEAR XX #RELOAD」や「式神の城II」、「メタルスラッグ3」など、Xboxのアーケード系タイトルが出展。オリジナルと遜色のない、Xbox用ソフトのあまりのクオリティーの高さに、来場した多数のアーケードゲームファンからも感嘆の声が上がっていたぞ。



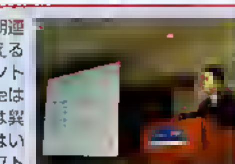
TOPIC メッセサンオーにて「天誅 参 ～回帰ノ章～」の体験会実施

5月8日、秋葉原メッセサンオーにて、フロム・ソフトウェアのXbox用タイトル「天誅 参 ～回帰ノ章～」の体験会が実施された。発売まえの人気作がプレイできるとあって、イベントは大盛況。2台設置された試遊台は、人の列が途切れることがなかったのだ。また、参加者には、Xboxのロゴ入りの発光ダイオードつきキーホルダーがプレゼントされていたぞ。



TOPIC スクウェア・エニックスがXNAで気になる発言を……

5月20日、スクウェア・エニックスが2004年3月期連結決算を発表した。そこでアナリストの質問に答える形で、和田社長の口からXbox Liveに関するコメントが飛び出した。その内容を要約すると、「Xbox Liveは完全クローズドなネットワークで、我々の方針とは異なっているため参入していません。この考えかたはいまも変わっていない。ただXNAから、マイクロソフトの思想がかなり変化しているのではないかと思う。XNAは我々が考えているアーキテクチャーにも似ているのではないでしょうか？　これはもう少し見てみたいと思います」というもの。聞きようによっては、Xboxに対する前向きな発言ともとれるが……。スクウェア・エニックスといえば、マイクロソフトがかねてからその参入を熱望しているだけに、今後の動向からますます目が離せなくなってきた。



Xboxソフト売上ランキング TOP 10



[illegible]が『NINJA GAIDEN』のV3を阻んで1位に。発売初月の売上が4000本弱という数字は、ここ最近では健闘した部類に入るかも。初登場の『ぷよぷよフィーバー』と『グーリーズ』[illegible]や伸び悩み。ターゲット層がXboxユーザーと合っていないのかも？ プラチナパック2の発売が近いせいもあって、ハード[illegible]はかなり寂しい[illegible]こ。

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名	発売日	販売本数	累積販売本数
1	—	GUILTY GEAR XX #RELOAD	サミー	4月29日	3,734	3,734
2	1	NINJA GAIDEN	テクモ	3月11日	3,061	54,258
3	7	式神の城Ⅱ	キッズステーション	4月15日	1,125	2,148
4	4	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball (Xboxプラチナコレクション)	テクモ	2003年12月11日	995	9,710
5	3	Tom Clancy's GHOST RECON ISLAND THUNDER	マイクロソフト	3月11日	945	4,808
6	—	ぷよぷよフィーバー	セガ	4月24日	907	907
7	—	グーリーズ -Grabbed by the Ghoulies-	マイクロソフト	4月29日	838	838
8	2	Counter-Strike (Xbox ワールドコレクション)	マイクロソフト	3月25日	809	3,257
9	8	天空 -Tenku-2	マイクロソフト	2月26日	418	3,876
10	—	segaGT オンライン	セガ	2003年12月25日	364	5,623

集計期間：4月19日～5月16日
※このランキングはP107に掲載されている販売店のご協力により、ファミ通Xbox編集部で独自に作成したものです。
※集計システムの都合により、3000本以下の売上本数に関しては若干の誤差が生じる場合があります。

週ごとの売上TOP5

1週目Best5 集計期間：4月19日～4月25日

順位	タイトル	メーカー	販売本数
1	NINJA GAIDEN	テクモ	918
2	ぷよぷよフィーバー	セガ	557
3	式神の城Ⅱ	キッズステーション	280
4	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball (Xboxプラチナコレクション)	テクモ	259
5	Tom Clancy's GHOST RECON ISLAND THUNDER	マイクロソフト	189

2週目Best5 集計期間：4月26日～5月2日

順位	タイトル	メーカー	販売本数
1	GUILTY GEAR XX #RELOAD	サミー	2,467
2	NINJA GAIDEN	テクモ	957
3	グーリーズ -Grabbed by the Ghoulies-	マイクロソフト	328
4	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball (Xboxプラチナコレクション)	テクモ	283
5	式神の城Ⅱ	キッズステーション	278

3週目Best5 集計期間：5月3日～5月9日

順位	タイトル	メーカー	販売本数
1	GUILTY GEAR XX #RELOAD	サミー	897
2	NINJA GAIDEN	テクモ	745
3	Tom Clancy's GHOST RECON ISLAND THUNDER	マイクロソフト	336
4	[illegible]	キッズステーション	328
5	Counter-Strike (Xbox ワールドコレクション)	マイクロソフト	294

4週目Best5 集計期間：5月10日～5月16日

順位	タイトル	メーカー	販売本数
1	NINJA GAIDEN	テクモ	441
2	GUILTY GEAR XX #RELOAD	サミー	370
3	式神の城Ⅱ	キッズステーション	241
4	グーリーズ -Grabbed by the Ghoulies-	マイクロソフト	222
5	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball [illegible]	テクモ	208

ハード販売台数 4/19～5/16

- 4/19～4/25 398台
- 4/26～5/2 482台
- 5/3～5/9 306台
- 5/10～5/16 222台

推定販売台数 (4/19～5/16) 1408台

累計販売台数 440348台

Xbox読者期待のランキング TOP 10

上位3タイトルはすでに不動の感が……。善人にも悪人にもなれる自由度の高さが魅力の『Fable』が4位に躍進。もっと期待されていい1本だ。

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名	発売日	支持率
1	1	DEAD OR ALIVE Ultimate	テクモ	今夏	64.9
2	2	DEAD OR ALIVE code : Cronus	テクモ	未定	56.6
3	3	Halo 2 (ヘイロー2)	マイクロソフト	2004年	43.8
4	8	Fable	マイクロソフト	2004年	20.7
5	9	ラリースポーツ チャレンジ 2	マイクロソフト	6月10日	19.8
6	7	SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS	SNKプレイモア	未定	17.6
7	—	ファントムダスト	マイクロソフト	2004年	17.4
8	—	トム・クランシーシリーズ レインボーシックス3	ユービーアイソフト	7月8日	16.5
9	—	デウスエクス：インビジブル・ウォー	アイドス	6月17日	15.7
9	5	トゥルーファンタジー ライブオンライン	マイクロソフト	今冬	15.7

※本誌6月号のアンケートはがきの結果をもとに作成しました（集計期間：4月30日～5月10日）
※支持率の数字はパーセントです

Xbox読者が選ぶ TOP 20

今号から読者が選ぶTOP20を紹介。予想どおり、TeamNINJAの作品が上位3タイトルを独占。それにしても、上位4タイトルの得票数はずば抜けている！

今回順位	タイトル名	メーカー名	発売日	得票数
1	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	2002年2月22日	370
2	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	テクモ	2003年1月23日	359
3	NINJA GAIDEN	テクモ	3月11日	354
4	HALO	マイクロソフト	2002年4月25日	238
5	パンツァードラグーン オルタ	セガ	2002年12月19日	67
6	Project Gotham Racing 2	マイクロソフト	2003年11月20日	68
7	JSRF ジェットセットラジオフューチャー	セガ	2002年2月22日	60
8	O・TO・GI～百鬼討伐絵巻～	フロム・ソフトウェア	2003年12月25日	[illegible]
9	ソウルキャリバーⅡ	ナムコ	2003年3月27日	45
10	O・TO・GI－御伽－	フロム・ソフトウェア	2002年12月12日	43
11	ファンタシースターオンライン エピソード1&2	セガ	2003年1月16日	32
12	鉄騎	カプコン	2002年9月12日	31
13	CRAZY TAXI 3 High Roller	セガ	2002年7月25日	29
13	トム・クランシーシリーズ ゴーストリコン	マイクロソフト	2003年9月25日	23
15	ファントムクラッシュ	元気	2002年6月20日	27
16	ディノクライシス 3	カプコン	2003年6月26日	25
16	トム・クランシーシリーズ スプリンターセル	ユービーアイソフト	2003年11月27日	23
18	ブレイクダウン	ナムコ	1月29日	22
18	真・三国無双3	コーエー	2003年9月4日	22
20	N.U.D.E.@Natural Ultimate Digital Experiment	マイクロソフト	2003年4月24日	21

※本誌5月号のアンケートハガキの結果をもとに作成しました。

6月10日〜6月24日



発売日 / 作品

6月10日発売予定
ラリースポーツチャレンジ2



マイクロソフト
レース
7140円(税込)

好評だったビジュアルや演出に磨きをかけて帰ってきた，人気ラリーゲームの続編。登場車種は40，コースは90を越える。また，Xbox Liveに対応しており，世界のユーザーと対戦できるのも魅力だ。

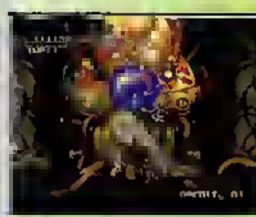
6月17日発売予定
デウスエクス：インビジブル・ウォー



アイドス
アクション
7140円(税込)

主人公アレックスの行動により状況が複雑に変化していく，奥の深いアクションアドベンチャー。極めて自由度の高いシステムと奥の深いシナリオが支持され，海外で数々の賞を受賞している傑作。

6月24日発売予定
メタルスラッグ3



SNKプレイモア
アクション
5040円(税込)

アーケードで熱狂的な支持者を獲得した「メタスラ」シリーズの最高傑作が，ついに移植された。ち密に描き込まれたドット絵とバツグンの操作性。アクション本来の魅力がたっぷり詰まった作品だ。

批評家

松井ムネタツ



今年のE3はマイクロソフトのE3特派員キャンペーンで当選したユーザーの方といっしょに見てまわりました。やっぱり北米ではXboxの勢いはモノすごいですな。というわけで気軽に遊ぶなら「メタルスラッグ3」，じっくり派なら「デウス」，レースゲー好きなら「ラリスポ2」。

- ラリースポーツチャレンジ2：当たり前の言葉でしか表現できないのがもどかしいが，とにかくグラフィックがすんごい。背景の木々など，とてもポリゴンで作られているとは思えない。ラリーという性格上，操作感覚にちょっとクセあるけどすぐ慣れる。シングルプレイもどんどんコースを制覇していく感覚が楽しい。
- デウスエクス：インビジブル・ウォー：単に撃ちまくるだけのFPSではなく，プレイヤーがとった行動によって刻々と変化するストーリーは，すごいのひと言。ただ，ハードSF設定ゆえのわかりにくさがあるのも事実。マニュアルを熟読し，各種設定をしっかり把握しておく必要はある。ハヤカワSF文庫愛読者ならぜひ！
- メタルスラッグ3：すでに6作ほどアーケード版がリリースされているが，なかでも最高傑作と言われている4作目を移植してくるあたりはさすが。3Dゲーム全盛期なご時世に，異様なまでの描き込みグラフィックは感動モノ。ほぼPS2版のままで惜しい部分もあるが，Live対応で低価格なのはうれしい。

田川ラメ夫



ヒマもカネもなく，けっきょく今年もE3に行けなかったサラリーマンライター。「いろメロミックス」という携帯電話の着メロサイトで企画やら執筆やら制作やらをチマチマやってます。なお，今月のオススメは「メタルスラッグ3」でしょうなぁ。妻と協力してなんとかクリアー予定。

- ラリースポーツチャレンジ2：コース状況の違いでこれだけ違った感覚が楽しめるのかーと素直に感激できるのも，質の高いグラフィックと小気味よい操作感があるから。正統派な第2弾といった雰囲気がプンプンします。XboxLiveで魅力2割増。ただ，ドラスティックな変化がなかったのが残念か。それってゼイタク？
- デウスエクス：インビジブル・ウォー：FPSのアクション性とアドベンチャーの謎解きの融合という発想はナイスだが，いかんせん海外ゲーム然としたザックリ感が目立つ。クールでサイバーな設定を好むユーザーにはまさにツボだろうけど，悪い意味で映画的というか。海外で支持されてもなー。カルチャーギャップですか？
- メタルスラッグ3：徹底して2Dにこだわる職人魂の真髄を見た気がしますな。クレイジーとさえ言えるドット絵の細密っぷりは忘れかけていた感動と興奮を思い出させてくれます。難易度は高い。しかし遊ばせるパワーあり。適度なサービス的モードもすがすがしい。Xboxで遊べる喜びに打ちひしがれます！

ローリング内沢



アメリカはロサンゼルスで開催された世界最大級のゲームショウ，E3に行ってきました。Xboxの作品でボクが気になったのは，『Conker Live and Reloaded』。定評のあるレア社のゲームですし，いまから発売が楽しみ。で，今回のレビューのオススメですが，「メタルスラッグ3」で！

- ラリースポーツチャレンジ2：この手のラリーゲームってやたらとドリフトしすぎちゃって，クルマの操作が困難なものが多かったりするんだけど，この作品は比較的操作が安定していてゲームとして遊びやすい。壁に衝突してもあまりスピードが落ちずテンポよく遊べるのはいいが，ゴリ押しでなんとかなっちゃう部分も。
- デウスエクス：インビジブル・ウォー：プレイヤーの行動によってその後のストーリーや展開などが変化する自由度の高さは◎。やるべきこともハッキリしているのでプレイヤーが何をしていいのか途方に暮れることもない。そのへんは親切。ただ，操作は煩雑気味。またこの独特の世界観のルールを覚えるまでがちょっと大変かも。
- メタルスラッグ3：プレイヤーを飽きさせない作りが◎。誰でもが楽しめるシンプルな操作，そしてオリジナリティー溢れる世界観。間口は広く，そのうえ奥が深い。たとえゲームオーバーになっても，もう少しがんばればクリアーできそう，と思わせるゲームバランスも◎。やり込みがいもあって長く楽しめる。

戸塚伎一



非営利ゲーム戦士団体U.G.S.所属の文章&漫画書きです。「ラリスポ2」の純正レースゲームとしての衝撃は，アーケード版「リッジレーサー」以来のビッグ・ウェーブでした。余談ですが，個人HPのURLを変更しました。www3.alpha-net.ne.jp/users/ugsg1/までドーゾ。

- ラリースポーツチャレンジ2：「また車」「しかも続編」などのネガティブな先入観をすべて覆す，テレビゲーム的魅力溢れる1本。ただCGが美しいだけでなく，ほんのりドラマ性を感じさせる各コースのレイアウト&演出や，疾走感を優先してくれるコントロール補正などは，"走り屋属性"がなくても凄さが伝わってきます。
- デウスエクス：インビジブル・ウォー：'やらされてる感'ならぬ'やってもいいの？　感"に包まれたゲーム世界は、自分が紡ごうとしているストーリーへの積極的な参加姿勢なしには微笑んでくれません。激しい視点変更時の描画のコマ飛び感が少し気になるものの，プレイ中いつでも難易度変更できるなど各種フォローは充実。
- メタルスラッグ3：シリーズ中「3」はもっともゲーム密度が高く，移植のチョイスそのものは正解。昔ながらの2Dグラフィックアニメをアンティーク的に楽しめる審美眼を備え，かつテレビゲームの実技的攻略要素の必要性を受け入れられる人であれば，ほかのXboxタイトルが霞むほどにハマれるでしょう。

TOTAL POINT

ラリースポーツチャレンジ2	デウスエクス：インビジブル・ウォー	メタルスラッグ3
34POINT	30POINT	31POINT

緊急速報!!
Urgent news flash!!

We Don't Shoot Blanks

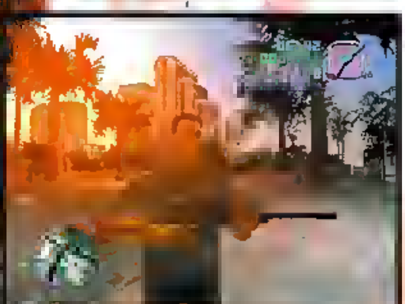
日本Xboxユーザー待望のシリーズが
ダブルパックで登場!!

grand theft auto double pack

世界規模でユーザーの熱狂的な支持を得ている痛快クライムアクション『GTA』シリーズが、ついに日本Xboxソフトに登場。しかも最新作2本が1パックになっての"お徳用"だ!!

タイトル	グランド・セフト・オート・ダブルパック		
発売元	カプコン	ジャンル	アクション
発売日	7月15日発売予定	価格	7980円(税込)
開発	Rockstar Games	[illegible]	
[illegible] 未定	[illegible] 18歳以上	[illegible]	5.1ch
その他	未定		

世界を席捲した快作がいよいよXboxに登場だ!



⬆シリーズの3、4作目が一挙に手に入るなんて、待てば海路の日和あり、だね。

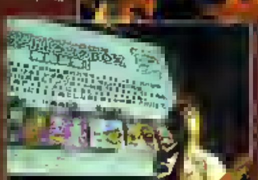
まっすぐな人生を送ってこれなかった男が、裏社会の陰謀渦巻く街の夜明けに見るのは、明日に待つ栄光か、それとも……。つねに国内Xbox版リリース希望タイトルの上位に名を連ねていた『Grand Theft Auto (以下、GTA)』が、完全ローカライズ仕様で発売される。そのあまりにリアルな描写により年齢制限指定ソフトではあるものの、ゲームとしてのおもしろさはお墨つき。世界が認めた至高の"自由世界"をとことん楽しもう!

「GTA：Vice City タッチ&トライパーティー」にて
急遽発表!!

Xbox版『GTA』の発売が正式に発表されたのは、今月14日に青山のレストランバーで開催された、プレイステーション2版『Grand Theft Auto: Vice City』のマスコミ関係者へのお披露目イベントでのこと。水着姿のコンパニオンがアルコール類をふるまうなど、アダルトなムードが漂う中、『Vice City』のサントラCDのリリースとともに唐突に発表され、会場内が一瞬どよめいたぞ!



➡お洒落な会場内ではPS2版『Vice City』を試遊し放題。



⬅参加者のホロ酔い気分も醒ます(?)衝撃の発表が……。

Xbox版はここがSPECIAL!!



グラフィックスが
Cool!

グラフィックのクオリティーが全体的に向上しているのは、もはやXbox版のお約束。微妙な質感の表現や、背景の車体への映りこみ、爆発エフェクトの豪快さは、他機種版経験者も一見の価値アリだ。

ローディングが
Speedy!

広大な箱庭世界を舞台にしたゲームの性質上、ある程度のロード時間の長さは覚悟しないと……という心配は御無用。大容量メインメモリを有効に使った、快適なローディングを実現しているのだ。





オリジナルサントラで
Groovy!

あらかじめ用意されている楽曲以外に、Xbox本体ハードディスクに収録した曲をBGMにしてのプレイも可能。ドライブ用のオリジナルCD(テープ)を作る気分で、俺的ゴキゲンナンバーを用意しておこう。

復讐の街

リバティーシティで爪を研ぎ澄ませ!!

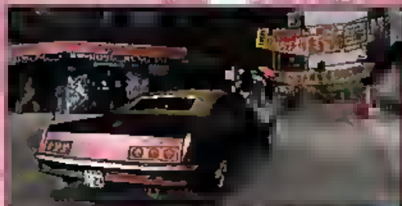
grand theft auto III



カルト人気作に留まっていた『GTA』シリーズを一大ムーブメントにまで押し上げた、記念すべき3作目。前2作のゲーム性、フィールドコンセプトを継承しつつ、見下ろし型2Dフィールドから完全3Dフィールドに発展し、プレイの自由度が飛躍的に向上した。



コンクリートジャングルを駆け抜けろ



↑エリアによっては歩いているだけで身に危険が及ぶ場所も。そういった場所の移動にクルマは不可欠だ。



表向きの平静さに惑わされるな

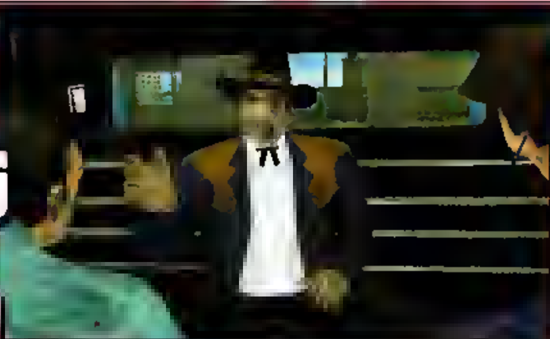
TOWN つねに闇社会と隣り合わせの無法地帯

一見平凡な街のようでいて、マフィアやヤクザ、麻薬カルテルが危ういバランスで共存するリバティーシティ。善良な市民にとっては危険極まりないこの街も、銀行強盗で仲間に裏切られ、あわや刑務所送りになりかけた主人公にとっては、むしろ好都合の環境だ。

GTA III next. →

グランド・セフト・オート・バイスシティ

grand theft auto vice city



[illegible]の街

バイスシティで頂点に上り詰めろ!!

前作『III』の950万本を凌ぐ、1150万本以上の累計セールスを世界規模で記録した、現時点でリリースされているシリーズ最新作にしてパイオニア的作品。舞台を1980年代のアメリカ東海岸リゾート地にし、これまで以上のスケールと強固な世界観を打ち出した。



←リゾート地だけあって、街のあちこちには大型の店舗がそびえている。

TOWN '80年代の風が吹く高級ビーチリゾート地

15年の刑期を終えて出所したばかりの主人公、トミー・ベッセルティ。彼が活動するバイスシティは、健全な観光地としての側面とともに、裏では日常的にドラッグの取引がなかば公然と行われる、ギャングの温床としての側面も持つ街。トミーのように裏社会で生きる人間にとっては、何らかの組織に属し、その中で信頼を得ることで、千載一遇の立身出世のチャンスをうかがえる地でもある。地形自体はリバティー・シティほどの起伏はないが、全体的に開放感に溢れている。

GTA 黒豆ちしき 「Vice City」では不動産物件を買える

「Vice City」で導入された新要素に、マップ内にある不動産物件を購入できるというフィーチャーがある。前作までは、稼いだお金の使い道に困ることがしばしばあったけど、こういった"高めの目標"が設定されることで、プレイモチベーションを維持できるようになった。



シーサイドは新しいクルマで走りたい



灼熱の太陽に明日の栄光を見い出せ!

←四方を海に囲まれたこの街には、広大な面積の砂浜が広がっている。黄昏時、沈む夕日を眺めに来るのも、たまにはいいかも。

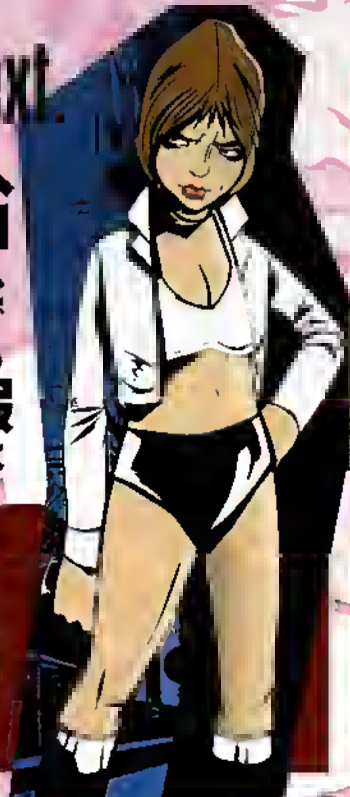


あやしげなディスコも完備

GTA VICE CITY next. →

GTA III ➡ next.

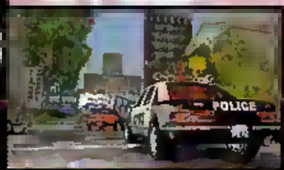
ヘコんでる暇はないんだよ!!



マフィアの中堅幹部・ルイージお抱えの娼婦として登場するミスティ。えらく人相が悪いが、その性根のほどは？

TRANS PORTATION 全50種類以上のクルマのシートはすべてキミにもの

リバティーシティを走っているクルマは，一般車から特殊車両を含めると50種類以上。そのすべてを我が物顔で乗れるというからオドロキだ。起伏に富んだ地形を乱暴に駆け抜けよう！







←↓パトカーやタクシーなど，特定の職種に密接に関わるクルマも問題なく乗りこなせる。

"職業選択の自由"ここにあり!?



奪うだけが能じゃない

←たまには鉄道を利用して，流れる景色をのんびり眺める心のゆとりも必要だ。

GTA 黒豆ちしき 乗りもの次第でいろんな目標が発生

「GTA」には，特定の車両に乗ることで発生するミッションもある。タクシーに乗ったら貸走，救急車なら人命救助，パトカーなら犯罪者検挙…… といった具合に，盗人猛々しい任務が目白押しだ。

GTA VICE CITY ➡ next.

単車の機動能力も捨て難い

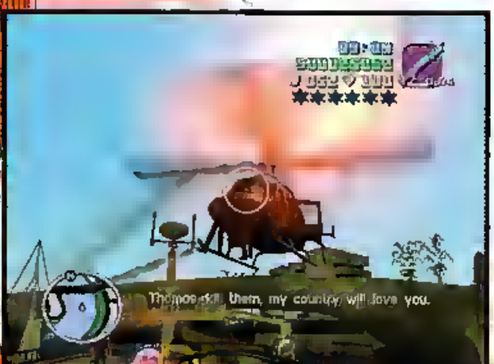
TRANS PORTATION バイスシティの陸・海・空を制覇せよ

乗り物の種類は『Ⅲ』に比べて格段に増量。クルマだけでなく，初代「GTA」以来の登場となるバイクや，ヘリ，セスナといった航空機も乗りこなせ。バイスシティの隅々まで移動できるぞ！



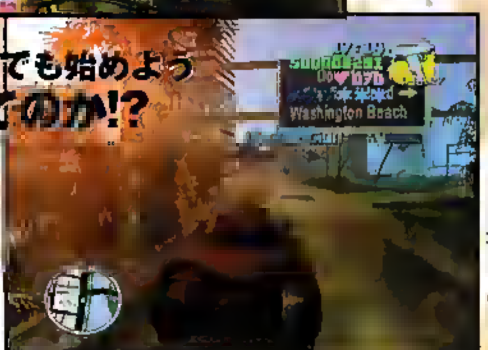


←海岸沿いの町だけに，船も乗りこなしたいところ。気分は渡り鳥だ。



←遠い場所もヘリならひとっ飛び。何でも操縦できるってステキ。

戦争でも始めようってのか!?



↑『Ⅲ』にひき続き，戦車も運転可能。ほとんど無敵状態だ。

GTA 黒豆ちしき 「GTA」の世界には"時間の経過"と"天候の変化"がある

ぼーっとしていれば陽が傾き，雲行きが怪しくなれば雨が降ってくる……それが『GTA』世界の法則だ。それらは決してストーリー進行上の強制的なイベントとして用意されたものではなく，現実世界同様，刻一刻と変化する"ゲーム内時間"の推移の中で必然的（または偶発的）に発生するものなのだ。

これは別の見かたをすれば，『GTA』のゲーム世界はプレイヤーキャラの行動を待ってくれない，ということになる。それを不親切ととるか挑戦のしがいがあるととるかは各人次第だ。



ARMS 荒くれ者のニーズに応える充実のラインナップ

基本武器を網羅しつつ，メリケンサックや日本刀，はてはチェーンソーといった嗜好性の高いアイテムにも事欠かない。'80年代にヒットしたアクション映画を思い出しながら大暴れしよう。



←ミッションによっては，穏便に事を進める武器も必要になってくる。基本的には臨機応変に対応していくのがいいようだ。

GTA 黒豆ちしき 格闘技術は「Vice City」が上!?

ステゴロによる格闘戦の基本操作は，2作ともほとんど同じ。しかし，攻撃ボタンを押しっぱなしにすることで，拳を振りかぶった状態で固定できるのは「Vice City」だけだ。

GTAにはアメリカ式の自由が詰まっている!?

3Dグラフィック技術の成熟，物理シミュレーションエンジンの発展によって，現実世界により近い環境をゲームフィールドとして再現できるようになった昨今。各ゲームで表現される"自由"は，制作サイドの意図のある／なしにかかわらず，思想的な要素を多く含むようになってきた。そういった意味で『GTA』シリーズは，かなりデリケートな部分に抵触していることは否定できない。

しかし，本作をあくまでテレビゲームとしてのみ評価した場合，プレイヤーの"どうでもいいことにこだわりたい気持ち"に応えてくれる懐の深さは，やっぱりすばらしい。何だかんだで，生粋のゲームファンなら最高に楽しめますよ!!

ARMS よりどりみどりの生活必需品(?)たち

自分の身の危険を守るためのアイテムは，フィールドのそこらへんでカジュアルに入手可能。銃火器を中心に，シリーズの基本を押さえたものが，ひととおり揃っているぞ！

あなたを守る懐刀はどれ？





↑➡バットや拳銃程度ではまだまだ心細い。



←あまりにも強力な武器は，使用方法に注意。



↑BGMが演奏されるのは乗り物に乗ったとき。自分が最高に気持ちよくなれる曲を見つけてガンガン聴きまくろう。

MUSIC 10のFM放送局にチューニングせよ!

『III』には，さまざまなジャンルの曲（合計80曲）が用意された架空のラジオ局が用意されている。プレイ中，ワンボタン操作でラジオ局をいつでも切り替えることが可能だ。

GTA黒豆ちしき 無軌道な暴走に代償はつきもの

いくら気持ちいいからといって，目に余る暴走行為を続けていると，ゲーム内の治安維持部隊に目をつけられるようになる。短期間で行為がエスカレートすると，最終的には軍隊が出動することになるぞ!!



↑クルマに乗りたくなったら，走行車を止めて運転手を追い出す……。この一連の流れの自然さは『GTA』ならでは。



↑"引っ込みがつかなくなっていく過程"を体験できるのも，本作の醍醐味のひとつ。いろいろと学ぶべきところも多い。



ワタシを振り向かせてみなさいよ

舞台が常夏のリゾート都市だけに，こんなステキな格好をしたお姉さんとはふつうに出会える。そこから仲良くなれるかは，また別問題だが……。

MUSIC モノホンの80'sヒットソングが目白押し

『Vice City』の収録曲は，おもに80年代前半から中盤にかけてのヒットチューンばかり。チャンネルごとにジャンル傾向が異なるので，思い思いの"80'sムード"に浸れること間違いなし!!



↑ヴァン・ヘイレンの『ジャンプ』は欠かせないだろ……などのこだわりは，オリジナルテープ作成で発揮しよう。

収録曲の一部

- Rock Box / RUN DMC
- Looking For The Perfect Beat / AFRIKA BAMBAATAA&THE SOUL SONIC FORCE
- Out Of Touch / HALL&OATES
- Billie Jean / MICHAEL JACKSON
- Owner Of A Lonely Heart / YES
- Video Killed The Radio Star / THE BUGGLES
- Too Young to Fall in Love / MOTLËY CRUË
- Bark At The Moon / OZZY OSBOURNE
- 2 Minutes To Midnight/IRON MAIDEN
- Peace Sells / MEGADETH

「何でも許されること」の幸・不幸を考えてみよう!



緊急速報!!
Urgent news flash!!

2004年Xboxレースゲーム 新次元に突入……

Forza Motorsport



タイトル	フォルツァ　モータースポーツ		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	レース
発売日	未定	価格	未定
開発	Microsoft Game Studios	既作品	―
ブロック数 未定	対象年齢 未定	システム対応	
その他	Xbox Live接続時は16人同時プレイ可能		

米マイクロソフトゲームスタジオが放つ新機軸レースゲームは、リアルさを追求したレーシングシミュレーター！





モンスターマシン Xboxの機能を最大限に引き出したレーシングシミュレーター登場

Xboxの処理能力を最大限に活かして、現実世界のクルマをトコトン再現してみたら――そんなコンセプトを忠実再現し、開発されたのが本作『フォルツァ　モータースポーツ』。実写と見紛うほどのゲーム画面はもとより、独自の物理シミュレーションエンジンに基づくリアルな挙動は、レースゲームにシミュレーター要素を強く求めるユーザーも納得の再現度だ。チューニングやパーツ購入によるカスタマイズ要素も充実。オリジナルチューンのマシンでXbox Live対戦も可能で、これぞまさにレースゲームの"次世代スタイル"といえるだろう。

⬇本作のグラフィックの非凡さは"引き"のアングルで際立つ。リプレイシーンのアングル変更でその凄さを存分に味わってほしい。





⬆リプレイシーンではレンズフレアやかげろう、被写界深度表現などの効果が加わり、TV中継さながらの映像を実現。

サーキットの興奮が伝わるグラフィック表現に息を呑め



⬅ボディへの映り込み、ライティングや影などの風景描写にも注目。



世界最高峰のメーカー／ブランドのモデルが60以上収録

収録されている車種は、世界60以上のトップメーカー／ブランドの中から選りすぐられた実在モデルばかり。収録車種のセレクトは最新モデルに限らず、各時代にモータースポーツファンの心を熱くした名車も多数エントリー。コンパクトなホットハッチやスポーツセダン、はてはルマン・プロトタイプカーまで、その総数は数百台というから、本作が従来のレースゲームといかに一線を画しているかがわかるだろう。

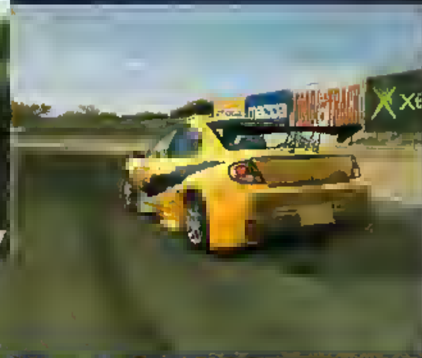
SPORTCAR MODEL
※E3出展用ROMで確認できたもの

2003	Dodge	SRT4
2004	Honda	Civic Type R Hatch
2003	Hyundai	Tiburon GT
2003	Mitsubishi	Eclipse GTS
2003	Toyota	Celica GT-S
2003	Volkswagen	Golf R32
2004	Acura	NSX
2004	Mitsubishi	Lancer Evolution Ⅷ GSR RS
2002	Nissan	Skyline GT-R V Spec II (R34)
2003	Nissan	350Z Track
2004	Subaru	Impreza WRX Sti (US Spec)
1998	Toyota	Supra Twin Turbo
2003	Audi	RS6 Sedan
2003	Dodge	Viper SRT10 (top up)
2004	Ferrari	360 Modena F1
2005	Chevrolet	Corvette C6 Coupe
2003	Porsche	911 (996) GT3
2001	TVR	Tuscan S



Nissan Skyline GT-R V Spec II (R34)
日本を代表するスポーツカーのひとつ、スカイラインGT-Rの2002年モデル。R32から搭載された4WDシステムを洗練させ、快適な走りを実現した。

Dodge SRT4
2.4リッター16気筒DOHCエンジン(230馬力)を搭載した、ダッジ社の2003年発表モデル。同社の代表的スポーツカー・バイパーに次ぐパフォーマンスを発揮。





BMW V12 LMR (#15·Team BMW Motorsports)
1995年にル・マンで優勝したマクラーレン9MWに搭載されていたエンジンをベースに開発された、560馬力出力のエンジンを搭載したオープン・スポーツカー。

Nissan Ferrari FairladyZ
昭和45年(1970年)に第1号車が登場し、以来、多くのファンに愛され続けている国産スポーツカー。デザイン・コストパフォーマンスともにハイレベル。





Toyota GT-One TS020 (#3-Toyota Motorsports)
トヨタがル・マン24時間レース制覇のために総力を挙げて開発されたGTマシン。美しい曲線を用いたデザインが施され、その形状のファンも多い。

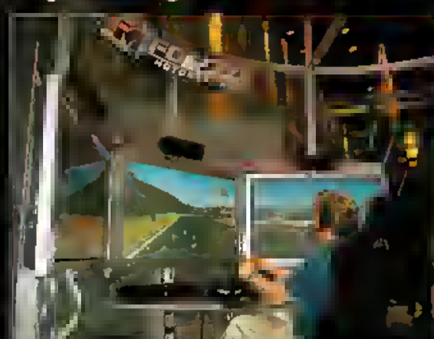
REMAN MODEL
※E3出展用ROMで確認できたもの

2000	Audi	R6 (#1-Infineon Team Joest)
1999	6MW	V12 LMR (#15-Team 9MW Motorsports)
1996	Ferrari	333SP (#3-Moretti Racing)
2002	Cadillac	LMP-02 (#6-Team Cadillac-Bill Harris)
2002	Panoz	LMP01 EPP (#10-JML Team Panoz)
1999	Toyota	GT-One TS020 (#3-Toyota Motorsporte)

『フォルツァ』E3特別インタビュー!

ダン・グリーンウェル
Dan Greenwalt : Game Desig er/Racing Games Studio Microsoft

「『フォルツァ』は、Xbox初のドライビング・シミュレーションです。とくに気を遣ったのは、皆さんが本当にクルマを運転しているような感覚になってもらうための工夫です。これには3つの特徴があります。ひとつは、あらゆる面でレーシング・シミュレーションということ。グラフィックスがリアルで、クルマのダメージ(壁をこすった傷とか、ヘコミとか)は、見た目だけでなく運転性能へも関わってきます。路面に着くタイヤの跡とか、そのあたりまでディテールにこだわっています。つぎに、徹底した物理計算(挙動計算含む)。そして、いろんなクルマが選べる点。クルマを集めたり、売ったりできます。また、登場車種はすべて実在メーカーから選んで、自分だけのクルマを組み立てられます。エンジン内部まで(ターボとか)自分のスタイルをクルマに反映できる。これは、とくにオンラインで重要でしょう。そのクルマでグランプリをシミュレートします。コースは各国の実在サーキットだけでなく、架空のサーキットも収録します。東京のサーキットもぜひ入れたいですね。開発度は75パーセント。現状でコンテンツやフィーチャーはほとんど入っています。マイクロソフトのレドモンドスタジオで、最初から110人以上がかかりきりで2年間、制作してきました。今年のクリスマスシーズンの発売を目指しています。期待してください。」



↑リアリティー重視の作品らしく、ハンドルコントローラーとモニター3台を使って魅力をアピールしていたぞ。

有名コースはひととおり収録 魅惑のサーキットの数々

走行可能なサーキットは、"世界でもっとも過酷なサーキット"と称されるニュルブルクリンク北コース(ドイツ)を筆頭に、世界各地の名だたるコースが勢揃い(日本の有名サーキットも収録される予定だ)。サーキット内の施設だけでなく周囲の背景までもが忠実に再現され、こだわり派のニーズにも完全対応している。本作のオリジナルコースも実在の都市を舞台にしたものだけに、臨場感は満点だ。



↑実際にその土地に行ったことがある人はその再現度に感心するはず。



↑架空のサーキットも決して妥協のないコースデザインが施されている。

Lagna Seca

CIRCUIT DATA
■アメリカ合衆国　カリフォルニア州
■1周 3.602 km

インディーカーやスーパーバイクの世界GPの開催地として有名な、米カリフォルニア州のサーキット。ジェットコースターのコークスクリューを彷彿させる、起伏の激しい急降下ポイントが特徴。



→スタート地点付近。以降に続く苦難の道のり(?)を感じさせない穏やかさだ。



→カーブの連続ポイントでは、我慢の走りが必要。コースアウトだけは避けたいところだ。

↓実際のレースの模様を観戦すれば、コース攻略の決定的なヒントがつかめるかも!?

インディレースの聖地を爆走せよ!



↑ラインどり、ブレーキングの高度なテクニックが要求されるコースだけに、対戦プレイでも熱いバトルを展開できるぞ。



←横浜タイヤのアーチもしっかり登場。こういう部分も妥協なく再現されているのがうれしい。



綿密な挙動計算を実現しているからこそ必然性を持つ

充実のチューニング要素

本作の物理シミュレーションエンジンの開発にあたっては、経験豊富なプログラマーや実際のクルマの開発エンジニアによる専門チームを編成。その結果、エアロパーツや車体ダメージにおける挙動の変化、エアロダイナミクスや熱・タイヤ空気圧の変化なども考慮されたタイヤ／サスペンションのモデリングなどが忠実に再現された、限りなく現実に近い状態でのドライブが可能になった。その結果、各パーツ単位のチューニングが重要な意味を持つことに……。





↑各種チューニングパーツも実在メーカー製品。見えない部分のこだわりも申しぶんなし。

マシン性能に影響するチューニング可能項目(一部)

【エアロパーツ】車体の空気の流れをコントロールすることができるパーツ。最高速重視、グリップ重視、吸気効率などさまざまな要素に影響を与える。

【タイヤ】ドライやレインなど、天候に左右されるコース状態に適したものを選ぶことでグリップ力を向上させる。Forza Motorsportでは、タイヤのサイズ、扁平率、空気圧、走行することで発生する熱などもグリップに影響を及ぼす。

【ボルトオンターボ／スーパーチャージャー】エンジン排気やエンジン動力を利用して、エンジンへの空気の吸入量を増加しさらなるスピードアップを図る機構のこと。

【ギア比】タイヤが1回転するのに必要な軸回転数の比率。調整することで、加速力や最高速度に影響を及ぼす。

【ECU燃調マップ】エンジンの吸気量や燃料噴出量などをマップ化したもの。これを変えることで、燃費や最高出力に大きな変化が出てくるのだ。

【点火タイミング】エンジンパフォーマンスを最大限に発揮するための一要素。エンジンの特性を決める重要な要素。

【タイヤ空気圧】文字どおり、タイヤ内の空気圧。高すぎても低すぎても最適なグリップ力は得られないので、慎重な調整が必要。

original Rio (Brazil)

南米有数の都市、ブラジルはリオの市街地をモナコばりにサーキット化。開放感タップリの風景を眺めながら、灼熱の公道を駆け抜けよう。



⬇もともとがレース用に設計されていないだけに、タイトなコーナーも数多く存在。住居密集エリアは低速走行を心がけよう。



⬅中心エリアを抜けると、勇壮な景色が目の前に広がる構成に。かなり気持ちよく走れそうだ。



⬆中盤にはトンネルも登場し、飽きさせないコース構成になっている。レースゲームファンも納得いくはず。



➡ホームストレートにはいかにも仮設といったスタンド席が。これぞ公道サーキットの醍醐味だ。

情熱的なリズムを胸にステアリングを握れ

original Figjom

完全に架空の土地を舞台にしたこのコースの特徴は、抜けるような青空に映える、木々の緑。ただ流しているだけでも爽快な気分になれるハズだ。



➡レースの時間帯や天候条件は自由に設定できるのもうれしい。



⬇森林エリアは見通しが悪く、最速ラップに挑むにはコースの事前把握が必要不可欠。精進あるのみだ。



➡ホームストレート付近も緑に溢れているのが、このコースの特徴となっている。



➡森林の中を縫うように作られたコースの気持ちよさは、絶品。

一陣の風とともに緑の中を駆け抜けよう

オフラインでもXbox Liveでも楽しめる

多彩なゲームモード

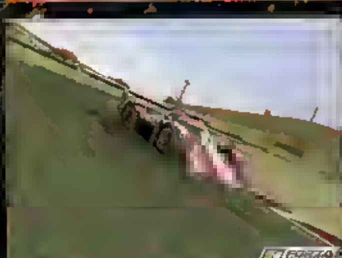
シングルプレイモードは、お気に入りのクルマでさまざまなレースイベントに参加し、獲得した賞金で新車を購入したり愛車をチューニングしていく……という正統派。チューニング次第ではノーマル市販車も高性能なレーシングマシンに仕立て上げることが可能だ。マルチプレイモードでは、そうして仕上げたマシンでほかのプレイヤーと競いあうことができる。オフラインでは最大4人、Xbox Liveなら最大16人によるレースができるというから楽しみだ。



⬅ひたすら自分の"走り"を突き詰めるのも、レースゲームの喜び。



➡とんでもないチューニングが施されたマシンどうしの対戦もまた楽し。



AIテクノロジーDrivatarがレースゲームの楽しみかたを変える!

本作の特徴的な機能のひとつが、プレイヤーの走りをCPUが学習し、自分と同等のレーシングテクニックによる走行を実現するAI機能"Drivatar"の存在。腕前を上げるための参考にしたり、他プレイヤーとAIどうしで"代理レース"させたりと、楽しみかたはいろいろだ。

緊急速報!!
Urgent news flash!!



テクモとゲームアーツの強力タッグが贈る人気シリーズ最新作！

メカアクションの傑作が、E3で初公開！

GUNGRIFFON

E3で発表されたテクモの新作はなんと、あの『GUNGRIFFON』！ ゲームアーツの傑作メカアクションの最新作が、Xboxに登場。今回は最新情報をお届けしよう！

タイトル	ガングリフォン最新作（仮題）		
発売元	テクモ	ジャンル	アクション
発売日	未定	価格	価格未定
開発	ゲームアーツ	製作者	
ブロック数	未定 / 対象年齢 未定	システム情報	Xbox Live
その他			

ロサンゼルスで行われたE3のテクモブースでお披露目された新作は、なんとゲームアーツの『GUNGRIFFON最新作（仮題）』。『GUNGRIFFON』シリーズと言えば、サターンなどで発売され、熱狂的なファンを生み出したメカアクションの傑作。テクモとゲームアーツがタッグを組み、Xboxに新たな戦場を築き上げる！



細部まで造り込まれたメカたち

←細部まで造り込まれたメカたちが、Xboxの性能をフル活用して動き出す。そのディテールの細かさに、涙すること間違いなし！

HIGH-MACSがXboxで動き出す！



↑この世界での主力兵器がHIGH-MACSだ。新世代のAWGS（装甲歩行砲システム）で、戦場に赴き、敵を粉砕せよ！

引き込まれる重厚な世界観



↑メカや戦場、世界観に至るまで、細かく設定されている『GUNGRIFFON』の世界。その重厚な世界観で、プレイヤーを戦場へ引き込んでいくぞ。



←未来の戦場には、さまざまな兵器が投入されてくる。戦車やヘリ、多脚歩行戦闘車なども登場。

戦火が広がる西暦2024年……
キミは生き残れるか？

選択を誤ったひとつの未来。資源は枯れ、大地は荒廃し、残った利権を求めて人々が争う世界。激突と分断をくり返す西暦2024年。それが、この『GUNGRIFFON』の世界だ。

主人公は主力兵器であるAWGSに乗り込み、世界各地の戦場での作戦に参加していくことになる。AWGSとは、戦車並の火力と戦闘ヘリ並の機動力を持つ、次世代の主力兵器のこと。戦場によって武装を変えるなど、適応範囲が広い兵器だ。

この最新兵器を乗りこなし、作戦を成功させることがキミの使命だ！



3次元機動を可能にした 新世代の主力兵器

⬆これが主人公の乗る、第2世代装甲歩行兵器HIGH-MACSだ。戦車並の火力を持つ装甲歩行兵器が、3次元機動を可能にしたことにより、地上戦の様相を根本から変えてしまった。

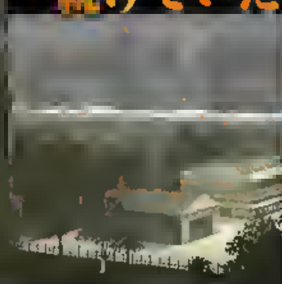
激突と分断をくり返す2024年……



➡戦場には装甲歩行兵器があふれ返り、さまざまなタイプの兵器も登場する。正面から撃ち合うのは危険だろう。

世界は迷走を続けていた





⬆戦火は世界中に広がり、あらゆる場所で作戦が行われる。描き込まれた軍事施設らしき場所も、もうすぐ戦場と化す。

戦車を凌駕する火力



➡第1世代の装甲歩行兵器と思われる、多脚戦車。機動力はなさそうだが、火力は驚異になりそうだ。直撃は避けたい。



⬅空中機動のほか、ローラーダッシュによる高速移動も可能になっている。見た目以上に敏捷性の高い兵器だぞ。

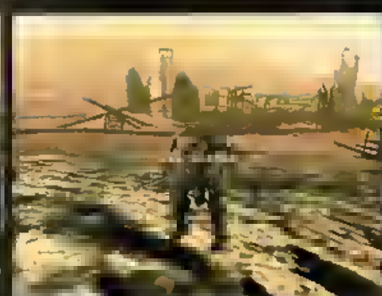
戦闘ヘリと同等の機動力

『GUNGRIFFON』シリーズとは？

これまでセガサターン、プレイステーション2で発売されてきた『GUNGRIFFON』シリーズ。前作までがどういった感じのゲームだったのかを簡単に紹介しよう。

HIGH-MACSと呼ばれる高機動装甲歩行戦車に乗り込み、世界中で作戦をこなしていくミッション型アクションシューティング。戦場によって武装を変え、作戦内容を理解して行動するなど、シビアなゲーム内容だ。メカは重そうなイメージがあるが、予想以上の高速移動が可能なので、アクションシューティングの要素も非常に高い。ひと筋縄ではいかない、硬派なゲームだ。





⬆前作まではコックピット視点だけだったが、最新作では客観視点も採用しているようだ。細かなメカの動きも見られるぞ。

『GUNGRIFFON』のリアルな戦場を体感せよ

Xboxだからこそ表現できる、メカの細かなディテールや、戦場の重厚な臨場感。美しく描き込まれた最新のゲーム画面を大量に入手したので、ここで一挙に公開していこう。
見どころはなんといっても、メカの描き込みだろう。重火器の造りやスジ彫り、汚れといった細部までしっかりと描き込まれているのだ。またメインとなっている装甲歩行兵器が数種類あることから、状況によって乗り換えも可能であることがわかるぞ。



多脚戦車との死闘



↑多脚戦車との激しい撃ち合い！ いくら旧世代の兵器だからといって、正面からの撃ち合いは危険すぎる。敵に合わせ、戦いかたを変えていく必要もありそうだ。

世界中の戦場で勝利をつかめ!

主力は装甲歩行兵器



←AWGSが主力兵器となっているので当然、敵機としても登場する。壮絶な戦いがくり広げられそうだ。

飛び立つ輸送機を守り抜け!



↑味方の輸送機に敵軍が群がってくる。破壊されないように輸送機を守り抜け！



➡輸送機には、敵戦闘ヘリまでもが攻撃してくる。速射性の高い武器で撃ち落とすのだ。



←主力はAWGSに移ったといっても、戦車もまだまだ現役で配備されている。十分な火力を持っているので、油断するのは危険だぞ。

戦車を撃破せよ!



➡強固な戦車でも、上面の装甲は薄い。戦車を叩くなら、やはり上空からの攻撃が有効だ。3次元機動を可能にした、HIGH-MACSならではの戦いかただろう。

GUNGRIFFON -2024- FrontLine





硝煙と血の臭いが戦場に漂う……

➡朝日が昇り、爆煙の上がる荒野の戦場で、果てしない戦いが続く……。生き残るために、今日も敵を殺しに行く。



軍施設を強襲！

⬆軍事施設へ強襲をかけ、敵機を破壊していく作戦もある。敵陣だけあって、攻撃は激しい。



爆炎の中を突き進め！

⬅高い火力を誇る装甲歩行兵器どうしの戦いは、爆炎を上げるほどの激しさ。爆炎の中を突き進み、敵陣を叩く度胸も必要になってくるぞ。



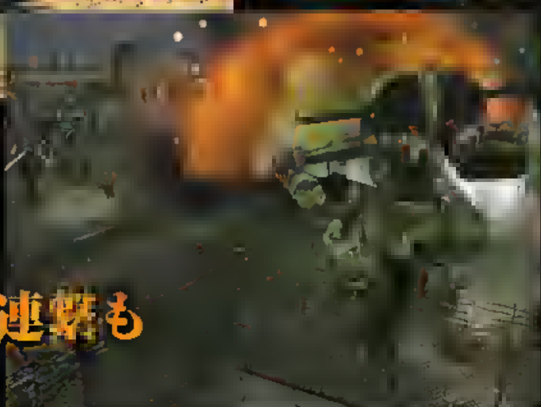
出撃まえのヘリを叩け

⬅ヘリポートには出撃まえの戦闘ヘリが並んでいる。破壊しておかないと、厄介なことになるぞ。



生き残るために戦い続ける……

⬆作戦のため、敵工場を徹底的に破壊する必要もある。ここは情け容赦無用の戦場だ。気を許したら明日はないものと思え！



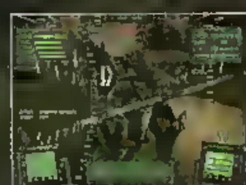
味方との連携も重要だ

➡作戦の多くは、味方機と協力して戦うことになる。作戦内容を把握し、味方機をしっかりフォローすることが作戦成功の秘訣となっているぞ。ひとりでは生き残れないのだ。

Xbox Liveで共同作戦も可能

『GUNGRIFFON最新作』(仮題)は、うれしいことにXbox Liveに対応している。現段階で確認できているのは、共同での作戦遂行が可能ということ。複数のプレイヤーと作戦を練り、ボイスチャットで指示を出しフォローしあう。ひとりでは攻略できなかった難攻不落の要塞も、協力プレイでクリアーできるかもしれない。

現段階では、対戦プレイの有無は不明。もしあれば、対戦はさらに熱いものになりそうな予感がするぞ！

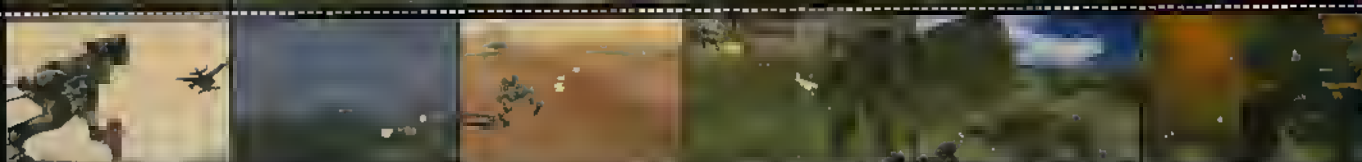


⬆他プレイヤーとの共同作戦は、Xbox Liveならではの機能だ。



⬅前衛、後衛など役割を決めて武装を変更。考えるだけで熱い！

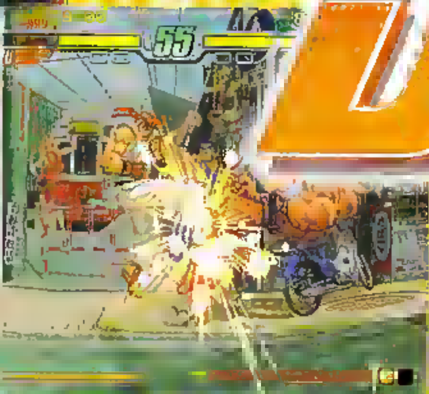




緊急速報!! Urgent news flash!!

カプコン2D格闘待望の新作登場!

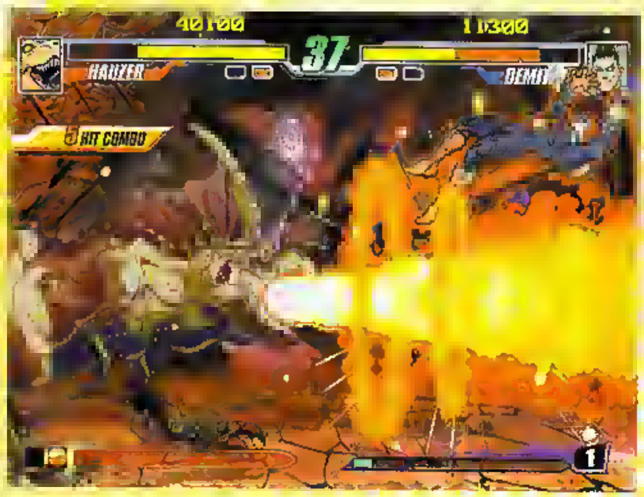
CAPCOM FIGHTING Jam



格闘ゲームの歴史を築きあげた カプコンの歴代シリーズが2on2で激突!!

10余年にわたり格闘ゲームを世に送り出してきたカプコン。その歴代作品のファイターが雌雄を決する舞台，それがこの『カプコン ファイティング ジャム』だ。試合形式は2対2のチームバトル。5タイトル＋αから選ばれた戦士たちが，出身タイトルのゲームシステムで対決する。今回は登場キャラ11人の紹介とゲームシステムを，予想を交えて検証する!

続編以外のタイトルが絶えて久しかった格闘ゲーム界に、老舗カプコンから新作が登場! カプコン格闘No1を決める、タッグバトルの開幕を心して待て!!



←格闘家，ダークストーカーズ，果ては恐竜と幅広いチョイスの登場キャラ。誰と誰を組ませるかは，プレイヤーの思うがまま—

A action タイトル	カプコン ファイティング ジャム		
発売元	カプコン	ジャンル	対戦格闘
発売日	未定	価格	未定
開発	カプコン	関係者	
ブロック数	未定 対象年齢 未定	システム対応	未定
その他			

おなじみの顔から恐竜!? まで 参戦決定キャラ11名を公開

今回参戦が決定したのは11人。リュウやさくらといった常連から，誰も登場を予想しえなかった恐竜ハウザーなどバラエティー豊かな面々。各作品の特長とあわせ紹介していこう。

完全新キャラ! イングリッド



カプコン歴代キャラだけでなく，新キャラももちろん登場。イングリッドと名乗る少女の出生や性格も気になるが，ゲージまわりなど，どんなゲームシステムで闘うかにも注目したい。

←格闘スタイルは'不思議な能力で相手を翻弄'。同じ女性キャラでも，春麗やフェリシアとは違ったタイプになりそうだ。

背景に隠れるカプコンキャラにも注目

出場者もオールスターなら，背景もカプコンキャラ総出演! 他作品で使用可能だった面々が，各ステージの背景に潜んでいるぞ(今回の写真だけでも10キャラ前後以上)。



コーディー
『ZERO3』の囚人ルックで参戦。



エドモンド本田
後ろにいる'いぶき'にも注目。



キャミィ
まだ洗脳されていた時代か?



ディージェイ
『～ⅡX』最強クラスのキャラ。

ストリートファイターⅡシリーズ

カプコン産の対戦格闘に限らず，すべての格闘ゲームに影響を与えた作品。主人公のリュウと，攻守のバランスに優れるガイルが登場。

リュウ



↑『ストⅡ』ならではの'一撃の重さ'の再現にも期待したい。

ガイル



↑他作品のキャラに"待ちガイル"は果たして通用する!?

シリーズ特長 スーパーコンボ

いまやどの格闘ゲームでも当たり前になった，ゲージを消費し，必殺技を超える攻撃をくり出せるシステム。「～ⅡX」で初めて採用された。

ヴァンパイアシリーズ

滑らかなキャラパターン，チェーンコンボや空中ガードなど斬新なシステムで人気を博した作品からは，ヴァンパイアとキャットウーマンが!

デミトリ



↑ダッシュ中のみ出せる"ダッシュデモンクレイドル"は健在。

シリーズ特長 ES、EX必殺技

ゲージの使い道が多いのもシリーズの魅力。通常の必殺技を強化するES必殺技，ゲージを1～3本消費するEX必殺技など技の多さは登場作品随一。

フェリシア



↑鋭いダッシュからの中段攻撃が猛威を振るう?

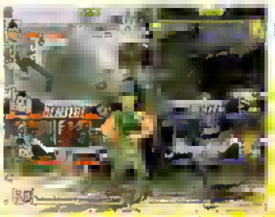
※画面は開発中のものです。

謎多き『ファイティング ジャム』の全貌、ここはどうなる？

"カプコンキャラによる2on2バトル"という点以外は、異なる作品でもタッグが可能、といった点ぐらいしか明らかになっていない本作のゲームシステム。しかし公開された画面写真を注意深く観察すれば、導き出せる答えもあるはず。ここではそんな3つの謎に迫ってみたぞ。

"スイッチタッグ"システムの謎

チーム戦で気になるといえば、キャラの交替方法。"スイッチタッグ"と名付けられた本作の交替方法は、ラウンドごとにキャラを交替できるタイプ。キャラの相性、相手のプレイスタイルなどからつぎのキャラを予測して、自分のキャラを決める。そんな駆け引きも楽しめるシステムだ。



➡ラウンド終了時から、静かな駆け引きが始まっている？

さらなる参戦キャラクターの謎

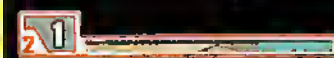
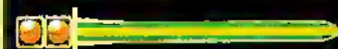
現在明らかとなっている登場キャラクターは11人。しかしこれを上回る参戦者がいることはすでに確定している。残念ながら誰が登場するかはまったくの謎。背景に登場したキャラの参戦する可能性は低いので、画面写真の背景キャラに目を凝らし、登場キャラを逆説的に予想してみるのもいいだろう。また、新キャラのイングリッドやカプコン2D格闘5タイトルからの参戦キャラが発表されたが、ほかの登場キャラの存在も気になるところだ。



⬆写真は「カプコンvsSNK2」のザンギエフとダルシム。固定ファンの多い"変わり種"キャラたちのさらなるエントリーにも期待したい。

作品ごとに異なる"ゲージ"の謎

今回公開された写真で、もっとも目を惹かれるのが、画面下部のゲージ。タイトルごとに微妙な差異はあるが、スーパーコンボをはじめ、強力な必殺技をくり出すには必要不可欠。本作に登場するキャラは、それぞれ出身シリーズに即したゲージで参戦。そのため作品ごとの個性がより色濃く反映された戦いが展開されるはず！ なかでも注目なのが「ウォーザード」。ゲージの概念がなかったため、どんな仕様になるか未知数だ。

ストリートファイターⅡシリーズ 	シリーズ最終作「～ⅡX」で採用されたスーパーコンボゲージであることが濃厚。同作ではラウンドごとにゲージを溜めなおす仕様だったが、今回は果たして!?
ヴァンパイアシリーズ 	ほかの作品に比べ、ゲージをストックできる本数が格段に多かった(9本)が……。ES・EX必殺技を複数絡めた、激しい攻勢が再現できることを期待したい。
ストリートファイターZEROシリーズ 	なんといっても相手の体力の半分～7、8割を奪える"オリジナルコンボ"に期待がかかる。また従来と同じ仕様ならば、スーパーコンボも使用可能なはずだ。
ストリートファイターⅢシリーズ 	気になるのは"スーパーアーツ"の扱い。シリーズを踏襲したものならば、選択したスーパーアーツによってゲージの長さ、ストックできる本数も変化するが……。
ウォーザード 	本作は、ゲージではなく宝箱からオーブを入手し、魔法やミスティックブレイク(スーパーコンボ)が使えた。端の玉はそれっぽいが、ゲージの役割は不明。

ストリートファイターZEROシリーズ

「ストⅡ」シリーズの過去とアクションゲームの名作『ファイナルファイト』がリンク。とくに人気の高いさくらとガイがエントリー。



⬆"オリコン"の存在を確認できる貴重なカットだ。

シリーズ特長 オリジナルコンボ

通称"オリコン"。発動中は通常技、必殺技が(ほぼ)つなぎたい放題。ダメージに目がいきがちだが、発動時の無敵時間を巡る駆け引きも秀逸だった。



⬆「ZERO」シリーズはゲージを溜める立ち回りが重要。

ストリートファイターⅢシリーズ

「～3rd」の稼動から5年以上を経たいまでも、多くの支持を集める息の長い作品。屈指の強キャラ、ユンと春麗の実力はいかに？



⬆「ストⅢ」の春麗ということは、地上戦重視のスタイルか？



⬆最強のスーパーアーツ"幻影陣"の有無が気になるユン。

シリーズ特長 ブロッキング

タイミングを外せばモロに打撃を受けるが、成功すれば打撃を完全防御し、反撃に転じられる。打撃、投げ、ブロッキングの読みあいが熱い！

ウォーザード

格闘ゲームに魔法や宝箱など、RPGの要素を盛り込んだ意欲作。ファンタジーな世界観も魅力のひとつだ。主人公の半獣人レオに加え、敵キャラだったハウザーが登場！



⬆純粋な格闘家が多い中、大剣のリーチは他キャラにとって脅威となるはず。



⬆使用可能となるのは本作が初。この巨体がどう動くか期待大！

シリーズ特長 レベルアップ

スコアを稼ぐことでレベルアップが可能だった「ウォーザード」。しかもパスワードをメモすれば継続プレイが可能だった。本作にどのように組み込まれているかは、現在のところ不明だ。

緊急速報!! Urgent news flash!!

稼働開始より6年を経て、伝説のバトルアクションがいよいよXboxで稼動!!



SPIKEOUT BATTLE STREET

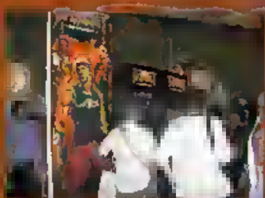
『スパイクアウト』シリーズ最新作が、ついにXboxに登場。敵をなぎ倒す爽快感はそのままに、オンライン協力要素が加わって大きく進化したぞ。

タイトル	スパイクアウト バトルストリート		
発売元	セガ	ジャンル	オンラインアクションバトル
発売日	未定	価格	未定
開発	アミューズメントヴィジョン	製作者	プロデューサー 名越稔洋
ブロック数	未定	対象年齢	未定
システム対応	[illegible]		
その他	未定		

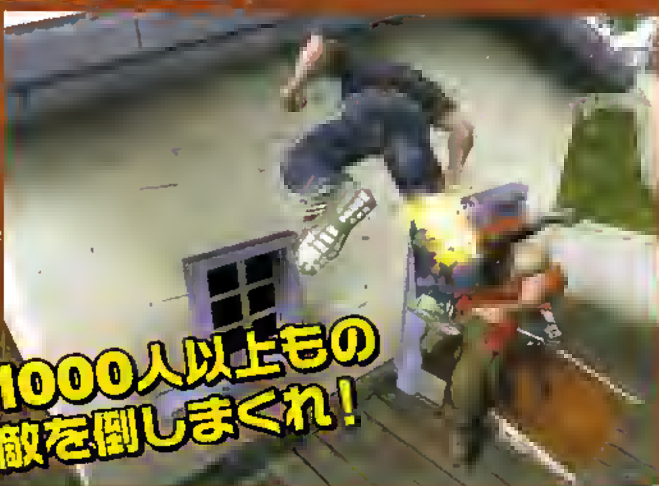
お待たせしました! ようやく画面写真を公開! E3ではプレイヤブルを出展!

ファン待望の『スパイクアウト』シリーズの続編、『スパイクアウト バトルストリート』がXboxでリリースされる。これまでも話題には上っていたが、ついにE3会場でプレイできる状態で出展されたのだ。

本作は4人でチームを組んで、協力しながら格闘をくり広げていく。広大なマップを自在に動き回ることができ、1000人以上もの敵がプレイヤーを襲ってくる。Xboxのパワーが、大規模格闘アクションのオンラインプレイを実現させたのだ。キャラクターがカスタマイズできるなど、オンラインの恩恵は大きいぞ。



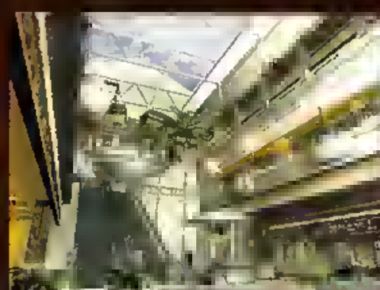
←E3でついにベールを脱いだ本作。大注目だ。



↑フィールドは広大で、どこに敵が潜んでいるかわからない。自由度が高いので、ひとりで切り込むことも、協力することもできる。[illegible]に対応し、無数の敵とわたり合うのだ。

STORY ストーリー

スパイク率いる"チーム・スパイク"と敵対する"チーム・インフェルノ"の抗争、"チーム・インフェルノの襲撃"事件から10年。スパイクの息子、スパイクJr.がチーム・インフェルノに復讐を果たすために戻ってきた。スパイクJr.を中心に、新たな抗争がディーゼルタウンで勃発する。



アストロモール

←ディーゼルタウンに存在する巨大ショッピングモール。立体的なそのスペースには、CDショップなどさまざまな店舗が存在している。潜んでいる敵の数も膨大なはずだ。

スパイカーズキャンプ



→チーム・スパイクのメンバーが日々の生活をおくる地。海に面していて風光明媚だ。しかし、かつて敵に襲撃され、それをきっかけに抗争が激化したという過去がある。

プレイヤーキャラは12人！ 今回は主役級の5人を紹介！

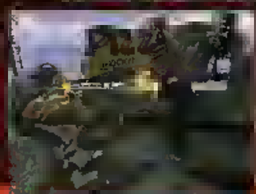
プレイヤーとして使うことのできるキャラクターは12人。このうち現在公開されているのは"チーム・スパイク"のメンバーと新たな主人公、スパイクJr.だ。かつてアーケードゲームで登場した"チーム・スパイク"のメンバーは、10年の歳月を加えて再登場となる。キャラクターによってパワー、す速さ、パンチのモーションや得意な技が変わってくる。キャラクターの個々の特徴を活かしつつ、助け合って闘うことが必要になるだろう。

SPIKE

元ヘビー級のボクサーで、チーム・スパイク"のリーダー。パワーにまかせたダイナミックな戦いを得意とする。

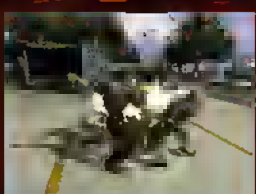
















TENSIN

日本人だがかなりの長身で、回転系の独特の拳法を得意とする。冷静沈着で頭が切れるタイプだが、ホワイトとは犬猿の仲。

LINDA

もともとは良家の出身だが、格闘センスは抜群だ。切れのよい、多彩な足技で相手を翻弄する。判断力も的確。







WHITE

スパイクの友人で、かつて軍に所属していた。明るく楽天家で、筋肉質の身体からくり出されるアッパーは強烈。







Xbox Liveなら協力プレイにダウンロードも！

ボイスチャットで、協力プレイもスムーズに行えるはず。ネットランキングも予定されている。さらにタトゥー、服、ヘアスタイルなど、ダウンロードアイテムでカスタマイズが可能だ。



↑コミュニケーションをはかりつつ、リアルタイムで闘えるのが醍醐味だ。

緊急速報!
Urgent news flash!



真田幸村

関ヶ原の戦いで豊臣方に属し、大坂冬の陣で徳川方を苦しめた名将。バランスのとれたタイプで、空中戦、地上戦ともに戦いやすい。

真・三國無双シリーズに続き Xboxに戦国無双が見参!!

戦国無双
SENGOKU MUSOU

お市

織田信長の実の妹で、浅井長政と柴田勝家に嫁いだ非運の美女。けん玉を武器とし、リーチの長さと、す速い動きを特徴とする。

A action			
タイトル	ゼンゴクムソウ		
発売元	コーエー	ジャンル	アクション
発売日	7月29日発売予定	価格	7140円(税込)
開発	コーエー	制作者	プロデューサー ω-Force
ブロック数 未定	対象年齢 未定	システム対応	5.1ch 2人
その他			

『真・三國無双』シリーズに続くタクティカルアクションとして注目を集めた『戦国無双』。この話題作が、Xboxに颯爽と登場する。勲功を獲得して能力をアップさせ、育てた武将で歴史の流れに一石を投じよう。

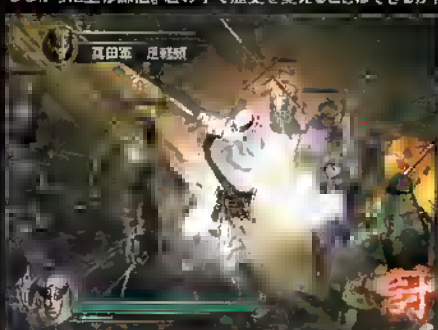
戦国の世のifを問う! みずからの手で歴史を紡げ!

『戦国無双』は『真・三國無双』シリーズを作り出したコーエーが、日本の戦国時代を舞台に作り上げたアクションゲームだ。一騎当千の武将が大勢の敵兵をなぎ倒していくゲーム性は、人気の『真・三國無双』と共通するものがある。注目すべきは、戦闘場面で指示されるさまざまなミッション。このミッションの数は500以上あり、それをどうこなすかでシナリオの分岐などが変わってくる。どんな結末を迎えるかは、プレイヤーの行動にかかってくるのだ。



↑最初に選べるのは5キャラ。しかしシナリオをクリアーしていけば、使えるキャラがどんどん出現するぞ。

↓軍神と呼ばれるほどの強さを持ちながら、天下統一を果たせなかった上杉謙信。君の手で歴史を変えることはできるか?





↑無双奥義を発動すると敵が気絶。このチャンスに攻撃だ。



↑ふたり同時プレイなら、さらに強力な無双最終奥義が出せる。

個性あふれる攻撃で勝負！ 固有の武器を使いこなせ！

戦国の世を舞台としているが、戦うのは武骨な武将だけではない。阿国やくのいちといった、華やかなキャラクターも登場する。キャラクターのバリエーションに合わせて武器の個性も豊か。刀、手裏剣、鎖鎌、くないなどバラエティーに富んでいる。とくにチャージ攻撃は飛び道具、爆弾設置など特殊な技が多いのでうまく活用していこう。必殺技にあたる無双奥義もキャラごとに性質が違うぞ。また、注目すべきなのは独特のキャラクター成長システム。武将を倒すことやアイテムを拾うことによって勲功をため、その評価に応じてキャラの能力や技能がアップしていくのだ。

⬇槍を使う真田幸村は、リーチがあり使いやすい。複数の敵をなぎ倒せるのが魅力だ。





⬆服部半蔵は鎌を振り回す、広範囲の攻撃が魅力だ。防御力が低いので注意が必要。

⬇お市の武器はけん玉。さすがにけん玉で鎧武者に挑むのは厳しいか？





上杉謙信

越後の龍と恐れられた戦国武将。武田信玄、北条氏康らと覇権をかけて長く争った。パワーのある連続技と、式神を使った攻撃をみせる。

城内での戦闘は気が抜けないぞ

野外での戦いと対照的なのが城内戦だ。この城内戦では、敵の城へ単身乗り込むこととなる。城の内部は迷宮のように入り組んでおり、落とし穴や火計などの罠が仕掛けられているので気が抜けない。また時間制限があり、全体的にアイテムの数が少ないのも特徴だ。この城内戦はおもに無双演武の後半ステージに出現するが、単独のモードとしても存在する。それが無限城で、サバイバルモード風のシビアなシステムを採用し、城の中を探索していくことになる。ここでは貴重なアイテムが得られ、しかも自動生成マップを採用しているため何度も遊べるのがうれしい。



服部半蔵

伊賀者の頭として、家康に仕えた人物。本能寺の変のおりに、家康の守り刀として活躍した。鎖鎌を使い、広範囲をカバーできる。



⬅このトラップは落とし穴。ひっかからないように慎重に進んでいこう。



⬅飛び銛がくのいちを襲う。罠は上下左右どこからも襲ってくるぞ。

武将を育成する楽しみもある

武将を自分の手で育成し、任官させることができる。武将を育成するためには、修業というミニゲームをクリアーすることが必要。選んだ修業の内容によって、取得できる技能が変わってくるので注意して選択したい。その結果が仕える武将に影響を与えることになる。修業は1年間で、4つの季節に分かれている。ひとつの季節ごとに3回修業が可能で、初級をクリアーすることにより、中級、上級と高い難度に挑戦できるようになる。その後登用試験に合格すれば士官がかなうのだ。こうして育てた武将は愛着がわくというもの。無双演武などで使っていこう！



⬅修業を選び、それをクリアーすることによって能力を育てていく。



⬅修業ごとに武器を選ぶ。選んだ武器によって能力値の増減が変わるぞ。



明智光秀

信長の家臣で、本能寺の変により信長を自刃に追い込んだ。刀を操るバランスタイプ。1対1での戦いに強さを発揮する。

緊急速報!! Urgent news flash!!

赤い蝶に導かれ、新たな恐怖の扉が開く

FATAL FRAME II CRIMSON BUTTERFLY

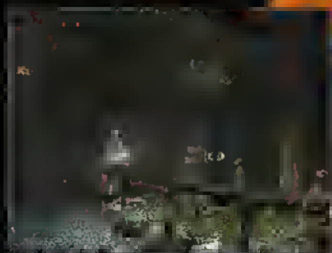


和風ホラーアクションの続編が登場。Xbox版ならではの追加要素を中心にお届けするぞ！

タイトル	フェイタルフレーム2 クリムゾンバタフライ		
発売元	テクモ	ジャンル	ホラーアクション
発売日	今秋発売予定	価格	未定
開発	テクモ	製作著	
ブロック数	未定	対象年齢	未定
システム対応	5.1ch	その他	未定

"カメラ"を武器に、呪われた村の謎を解け

古びた日本家屋を舞台にした"和"の恐怖と、"射影機"とよばれるカメラを使った独自の戦闘システムが特徴的だった『FATAL FRAME』。その続編である本作ではヒロインが双子の姉妹に、舞台も地図から消えた"皆神村"へと一新。プレイヤーは妹の澪となり、姉の繭を守りつつ村からの脱出を目指す。襲いかかる怨霊は、前作同様射影機で除霊せよ！



↑"恐怖"の演出も、より緻密さを増したグラフィックにより、大きく進化を遂げている。

双子のヒロインが恐怖に立ち向かう

妹（左） 天倉澪

プレイヤーが操る、明るく活発な双子の妹。姉の繭が事故で負ったケガを自分の責任と感じており、姉を守るように生きてきた。

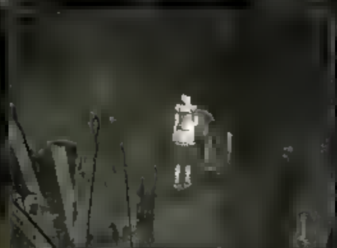


姉（右） 天倉繭

ひかえめでおとなしい性格。霊感が強いため、常に見えない、"ありえないもの"が見える。幼いころのケガが原因であまり速く走れない。

脱出の手がかりを探索

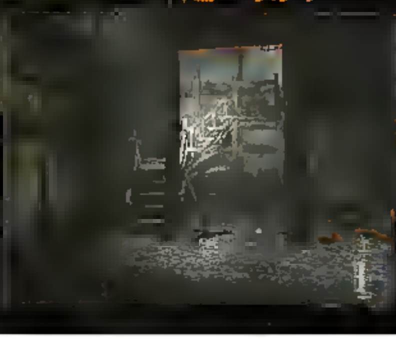
数多の怨霊がただよう皆神村から、姉妹ふたりで逃げ延びるのが最大の目的。村全体を探索し、脱出の手がかりとなるアイテムや謎を解いていくのだ。それにともない、村人が全滅した原因、姉妹と村を結ぶ因縁など、物語の核心が明らかに……。



↑霊感の強い繭は時折ふいに立ち止まる。そこには局面を打開するヒントか浮遊霊が隠れていることも……。



姉の霊感 妹の行動力で道を開け！



↑➡いちど建物に入ってしまうと、部屋の中にある問題を解決しなければ脱出できないことも。アイテムを捜し出したり、射影機での撮影で部屋に秘められた謎を解明するのだ！

撮影で怨霊を封印！





霊感の高い姉妹だが、みずから霊を攻撃する力はない。そこで登場するのが射影機。このカメラで撮影することで、怨霊をはじめとする"ありえないもの"の除霊ができるのだ。村からの脱出に必要不可欠なアイテム。

襲いかかる霊を射影機で捉えろ



➡怨霊を発見したら、射影機をかまえて中央の"キャプチャーサークル"でロックオン！ シャッターを切ってダメージを与えろ！（写真は前作『FATAL FRAME』）

カメラとあなどるなかれ！ 奥深い射影機の世界

写真を撮って戦闘、といっても単純にシャッターを押していればいいものではない。一瞬だけ訪れる"フェイタルフレーム"を狙って撮影すれば、コンボが発生。ダメージと射影機を強化するポイントも稼げるのだ。

FATAL FRAMEだからこそ味わえるふたつの新モード

本作の内容は他機種で発売された『零 ～紅い蝶～』をリニューアルしたもの。しかし『FATAL FRAME』と名を変えリリースされるXbox版には新たなゲームモード、さまざまな新要素が追加されている。ここではまず"主観視点モード"、"サバイバルモード"を詳しく説明していこう。

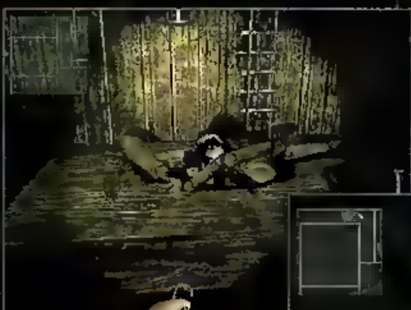
NEW! 臨場感をいっそう高める主観視点

プレイヤーキャラと同じ視点でゲームを進めるモードが追加された。澪と一体化したような視点なので、より恐怖を感じられるはずだ。ホラーものに耐性がある人も、思わずビビってしまうかも!?

通常視点も健在



⬆もちろん通常の視点でも楽しめる。シリーズに慣れ親しんだ人も安心だ。





⬆➡主観視点時に迫りくる怨霊の姿は大迫力！ 画面上に常時ミニマップが表示されているのにも注目だ。

視点の一体感が恐怖を倍加させる！

NEW! 一瞬の油断が死を招くサバイバルモード

怨霊との戦いを前面に押し出したゲームモード。本編をはるかに超える数の怨霊たちを退けつつ皆神村の最深部へと向かう。"1回攻撃を食らったら終了"というシビアな条件を克服し、捕えられた繭を助けろ！





⬆➡本編ではめったにお目にかかれない、画面を埋めつくす怨霊たち。プレイヤーの正確な撮影能力が問われることに！

つねに霊と対峙する恐怖

➡怨霊を倒すだけでなく、ときには逃げるのも重要？ 戦うか、逃げるかの状況判断も必要となるモードだ。



Xbox版の恩恵・細かな進化もチェック

新モードの追加以外にも、Xbox版ならではの変更点が多々ある。そのうちの3つをピックアップして紹介しよう！

ショットの重要性が高まりやりごたえ度がアップ！

本作の基となった『零 ～紅い蝶～』では、各難易度&モードをクリアーすることにより、さまざまなオマケが登場した。しかし本作では、撮影で得られるポイントで隠し要素を"購入"する形式に変更された。これにより、これまで意識しなかったショットの種類が大きな意味を持つことに。撮影の際には攻撃力だけでなく、霊との距離、タイミング、連続撮影で発生するコンボなど、ポイントを意識したプレイが必須になるぞ。

ベストショットで稼いでモード・コスをゲット！





⬅⬆稼ぎと隠し要素の登場が直結。いい写真（霊を大きく、画面の中央に収める）を撮ってメガネや浴衣、ゴスロリ服をゲットしよう！

心霊写真も撮り放題!? 持てる写真が大幅増加！

➡前作は100枚まで持ち歩けたが、本作ではいかに？



他機種では撮影した写真を保存するには、専用のアルバムデータを作成する必要があった。しかし大容量のハードディスクを搭載しているXboxには無用の心配。撮れる枚数の上限はまだ不明だが、前作を下回ることはないはず。心霊写真集や繭の写真も思うがままに撮影できるぞ！

新たなる双子の運命 エンディングも追加

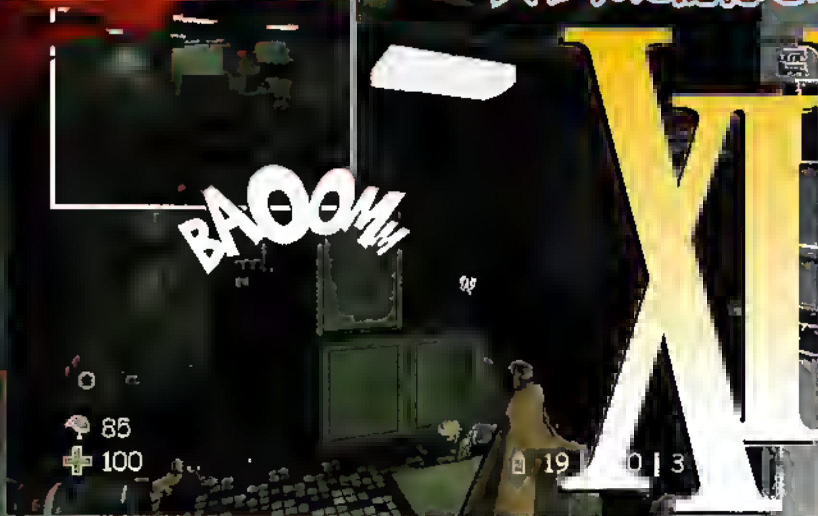
新モードやシステムの変更だけでなく、本作専用のエンディングも追加。写真を見るかぎり澪と繭以外の"双子"が関わっているエンディングのようだが。シナリオまで追加された『FATAL FRAME2』こそが完全版と言っても過言ではない!?

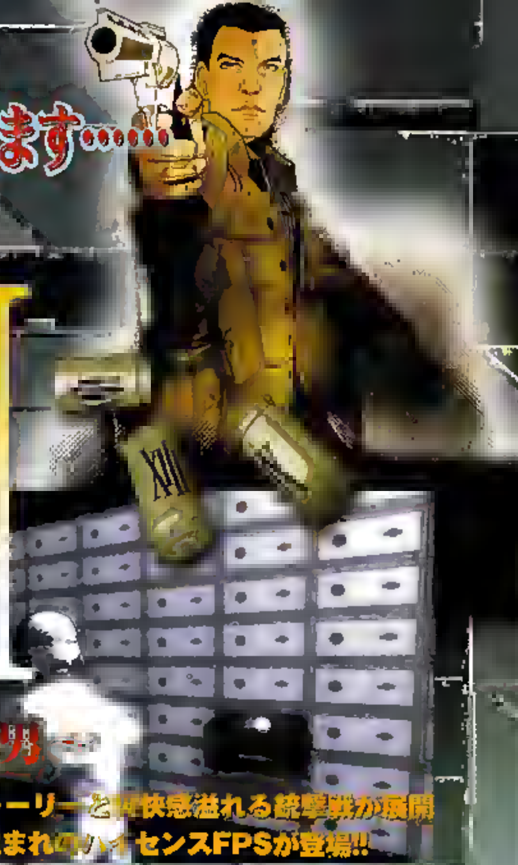


⬅物語のキーワードとなる、双子の鍵も完全解明される!?

緊急速報!!
Urgent news flash!!

戦士としての肉体が、失われた記憶を呼び覚ます……





XIII ～大統領を殺した男～

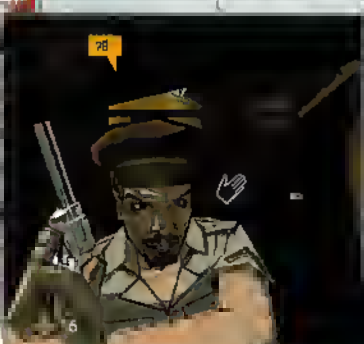
スリリングなストーリーと爽快感溢れる銃撃戦が展開する、フランス生まれのハイセンスFPSが登場!!

タイトル	サーティーン～ダイトウリョウヲコロシタオトコ～		
発売元	マーベラスインタラクティブ	ジャンル	アクション
発売日	8月5日発売予定	価格	8379円(税込)
開発	ユービーアイソフト	制作者	
ブロック数	未定	対象年齢	15歳以上
システム対応	5.1ch / 2人[illegible] / Xbox Live		
その他	—		



スタイリッシュなグラフィックが斬新なハードボイルドFPS

1984年にフランスの出版社から発売された、累計700万部を超えるベストセラー・コミックシリーズを原作とした新感覚FPS。ゲーム画面をひと目見れば，ほかのFPSとの指向の違いがわかるスタイリッシュな3Dグラフィック世界は、原作のテイストを的確に再現。政治、軍事、国際問題などを扱った重厚なストーリー、ジャズを基調としたBGMとあいまって、過激な暴力表現や視覚的リアリズムの追求のみでは到達できない"アダルトさ"を体感できる。開発を手掛けるのは、「スプリンターセル」などで世界を席巻するユービーアイソフト・モントルイユスタジオ。2003年度ECTS AWARDゲーム大賞2部門受賞（Overall Best Game of the Show & Best Console Game of the Show）の栄冠に相応しい、衝撃度満点のゲーム展開を楽しめるだろう。





←↑輪郭線が強調された個性的なトゥーンシェイド・グラフィックスは，唯一無二のゲーム世界を形成。



XIII【サーティーン】（声：山路和弘）

「XIII」の主人公。砂浜で目を覚ますと，こめかみに傷があり，すべての記憶を失っていた。手がかりは，胸に刻まれた「XIII」のイレズミと，貸し金庫のカギがひとつのみ。戸惑いの中，謎の殺し屋に命を狙われたとき，自分が特殊コマンド隊員並の戦闘能力を持っていることに気がつく。正体不明の殺し屋マングースに追われ，FBIからはアメリカ合衆国大統領暗殺の罪を追及され、彼は自分が途方もなく大きな陰謀の中心にいることを知る。

ジョーンズ少佐（声：SECRET）

特殊任務に秀でた戦闘能力を発揮し，XIIIの手助けをする頼もしい女性。大統領暗殺事件の調査にも関わっている。

エーモス大佐（声：辻村真人）

FBI対テロ部長。大統領暗殺事件の調査を指揮している。暗殺の犯人がXIIIであることを突きとめるが，真犯人は別にいるのではないかと疑っている。

マングース（声：青野武）

正体不明の殺[illegible]が姿を見せたことに驚き彼の命[illegible]に狙う。

※画面は開発中のものです。

文字と動きで魅せる コミック的演出

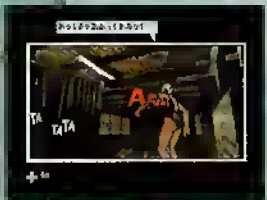
原作のテイストを尊重する本作は、シーンのコマ割り表示や擬音文字といった"マンガ的表現"をゲームに全面的に採り入れている。たんに記号的に表示させるだけでなく、映像の動きと連動した、インパクトのある視覚効果として成立させているだけに、見逃せないぞ。



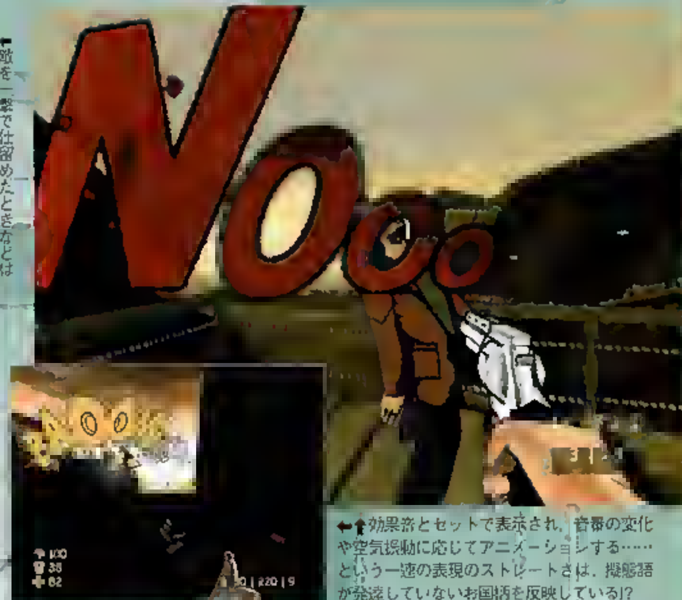
←敵を一撃で仕留めたときなどは連続カットがリアルタイム展開！



↑目の前の現象を絵空事として描ききることで生まれる"凄み"を体験せよ。



←登場人物のセリフもフキ出し形式で表示される。



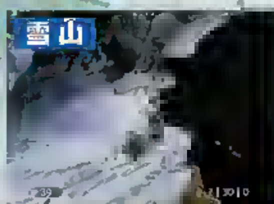
←↑効果音とセットで表示され、音響の変化や空気振動に応じてアニメーションする……という一連の表現のストレートさは、擬態語が発達していないお国柄を反映している!?

物語性を強く感じさせる 多彩なステージ

ストーリーモードに用意されているミッション数は34。いずれの舞台も個性的で、事件に巻き込まれながらみずからの使命を徐々に思い出していく……というスリリングな展開の盛り上げに一役買っている。地形条件や敵勢力の状態を把握しつつ、潜入、破壊、脱出といったミッションをこなしていこう。もちろん、壮絶な銃撃戦も覚悟の上で！



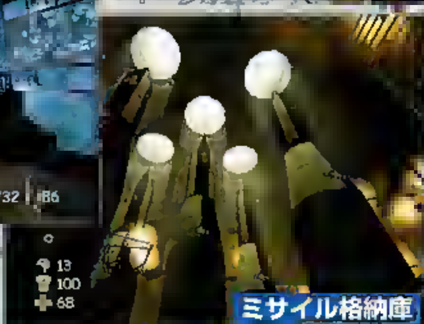
↑ゲーム開始直後、XIIIが意識を取り戻した場所。状況を把握する間もなく、いきなり謎の男たちから総攻撃を食らう。



→凍てつく大地での攻防。身を隠す場所の確保が必須。



↑いかにも巨悪の中枢といった司令部。ここでは何が……？



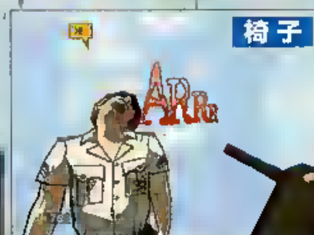
→ここまでくるとひとりの人間の手に負える問題ではないかも。

XIIIにかかっては あらゆるものが凶器となる

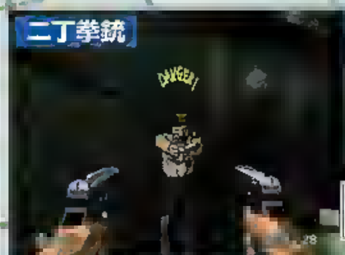
登場するウエポンアイテムは15種類。ハンドガンやショットガンといったノーマルなものから、スナイパーライフルやバズーカ、水中銃といった強力かつ特殊な条件で活躍するものまでがズラリと勢揃い。また、フィールド上には、武器として使える日常的（？）なアイテムも数多く存在するので、窮地に陥ってもあきらめず、周囲を見渡してみよう。



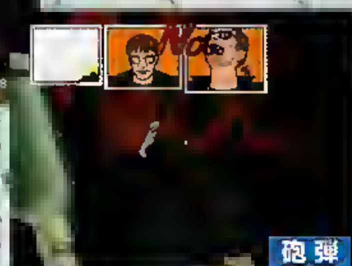
↑ブチ破ったガラス窓の破片も、手にとってみれば鋭利な刃物。使わない手はない。



↑木製イスによる殴打は殺傷力こそないものの、相手を気絶させるには十分。



↑ただならぬ過去を持っていそうな男だけあって、拳銃の両手持ち射撃もお手のもののXIIIさん。やたらめったら撃ちまくれ。



→通常は砲身に込めて発射する砲弾も、いざというときには強烈な鈍器に。爆発しちゃうかも、なんて考えてはダメだ！

マルチプレイヤーモードはもちろんXboxLive対応!!

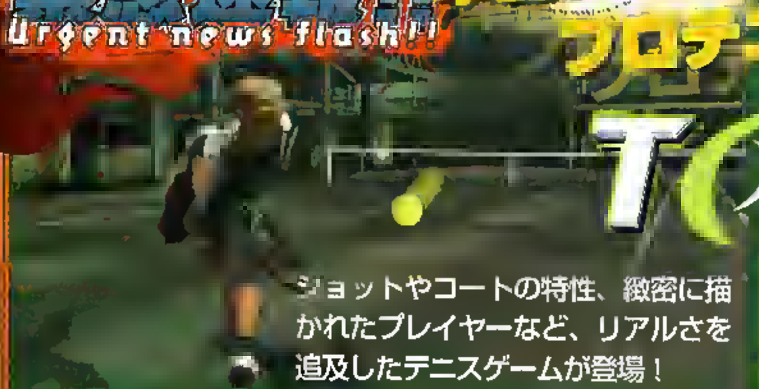
Xbox版でプレイ可能なマルチプレイヤーモードのルールは4タイプ。時間内に誰が多くの敵を倒したかを競いあう"デスマッチ"、チームに分かれてどちらが多くの敵を倒せたかを競い合う"チームデスマッチ"、敵陣から旗を奪い、自陣に持ち帰ることで加算される得点を競いあう"キャプチャーフラッグ"、そして、マップ内の特定の場所に爆弾を設置する側と阻止する側に分かれ、相対する任務を遂行する"サボタージュ"だ。オフラインは分割画面による最大4人、Xbox Liveなら最大8人の同時プレイが可能。ストーリーモードとは異なる空気を楽しもう。



←誰がいちばんハードボイルドなのかを競いあうのも一興!?

[illegible]な プロテニスの世界を完全再現！

TOP SPIN



ショットやコートの特性、緻密に描かれたプレイヤーなど、リアルさを追及したテニスゲームが登場！

タイトル	トップスピン		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	スポーツ(テニス)
発売日	7月15日発売予定	価格	5040円（税込）
開発	PAM	制作系	
ブロック数	未定	対象年齢	未定
システム対応	5.1ch	HDTV	
その他	システムリンクケーブル対応、Xbox Liveプレイ時は4人同時プレイ可能		

多彩なショットとサーブを駆使し、勝利を手中に収めるのだ!!

すさまじい運動量を要求されるプロテニスの世界を再現しているのが、この『TOP SPIN』だ。特筆すべきは、6種類も用意されている多彩なショット。威力や弾道まで、まったく違う特性のショットを、相手のポジショニングや戦況に応じて打ち分けることが可能だ。また、コートにもクレイやハード、芝などのバリエーションがあり、弾道に変化が現れる。これらの要素により、リアルなプロの世界を本格体験できるのだ！



↑ボールにまったく回転を与えないで打つ確実性重視のショット。アウトになる可能性が低いのが最大の利点だ。

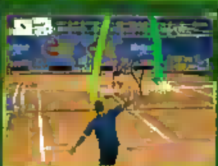


↓ボールの進む方向に回転を与え、高くバウンドさせるショット。威力は大きめなぶん、アウトになる可能性も大きい。



↑ボールの進む方向とは逆に回転を加え、弾道を低く抑える。強く打ち返される可能性が低い防御的なショット。

6種類のショットの使いわけが勝利への鍵！



↑高く弧を描くショット。球の速度がかなり遅いので、体勢を立て直すのや、相手をネットから引き離すのに用いる。



↓打ち返すのが困難なほど強力なショット。コントロールが難しく、ネットにかかったりアウトになりやすい。



↑ネット際に落とすフェイントのようなショット。相手がコート深くにいるときに使うと効果的。読まれると危険。

16人の実在プロテニスプレイヤーが登場！オリジナルキャラのカスタマイズもできる!!

本作には、世界で活躍する16人の実在プロテニスプレイヤーが登場する。美麗に描かれた彼らのモデリングも魅力のひとつと言えるね。また、顔や体型などをカスタマイズし、オリジナルプレイヤーの作成もできるぞ。有名プレイヤーを操作しても、勝負を挑んでも楽しめるのだ。





←ヒューイットやヒンギスら有名プレイヤーは、試合中さまざまな表情を見せる。

個性豊かなプレイヤーたちが縦横無尽に駆け回る!!

〜メインとなる5つのゲームモード〜

本作のメインとなるのは、下記の5つのモード。ひとりプレイ専用のものからマルチプレイヤー対応のもの、Xbox Live対応のものまで豊富に用意されている。ここでは、それらのモードごとの内容を説明していくぞ。

エキシビジョン

手軽にエキサイティングな試合を楽しみたいときはこのモードがオススメ。シングルスかダブルス、プレイヤー、コートなどを選択すればすぐにプレイを開始できる。なお、最大4人まで参加可能だ。

カスタムトーナメント

Xbox Liveとインターネットを併用して、他プレイヤーが作成したリーグに参加したり、リーグを作成したりできる。また、掲示板での情報交換や、メッセージ送付、ゲームへの招待機能などもあるぞ。

XSN Sports

最大16人までのプレイヤーとトーナメントで対戦。エキシビジョンとおなじように、試合の形式や会場、コンピューターが操作するプレイヤーの人数、自分が操作するプレイヤーなども自由に設定。

Xbox Live

任意のプレイヤーと対戦できるエキシビジョンや公式トーナメントを用意。トーナメントで好成績を収めれば、世界ランキングにランクインされる。また、それらの成績はリーダーボードとして集計。

キャリア

プロテニスプレイヤーとして、世界のトップを目指す。まずプレイヤーがするのは、キャラのカスタマイズ。国籍を始め、輪郭や鼻の形、体重まで細かく調整し、分身を作り出そう。そして、ゲームが始まると、そこからはプレイヤーの自由。トレーニングを受けられるコーチ、資金を援助してくれるスポンサー、熱戦がくり広げられるトーナメント……などなど、どこに行ってもオーケー。目的は、ライバルたち倒し世界の頂点に立つことだ！

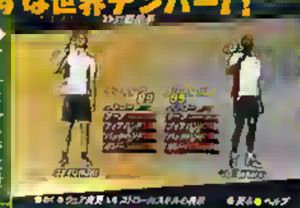


↑コーチの課題をクリアーすると、フォアハンドなどの能力がアップしていくぞ。



➡飛行機を使って好きなときに好きな地域へ移動。

目指すは世界ナンバー1!!



↑トーナメントでは世界ランキング上位の選手と当たることも。

本作の体験版が入った"Xbox-ism"をプレゼント！

本格的なプロテニスの試合を楽しめる本作の体験版が入った映像&体験版集を10名にプレゼント！『TOP SPIN』体験版では、ヒューイット対サンプラスの男子シングルス戦を1ゲーム遊べるもの。希望者は下記のあて先まで、郵便番号、氏名、年齢、電話番号を書いてハガキで応募してくれ！

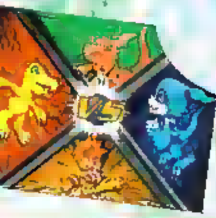
あて先 ▶ 〒154-8528（株）エンターブレイン ファミ通Xbox編集部 Xbox-ismプレゼント係まで

締切 ▶ 6月10日（木）必着

緊急速報!!
Urgent news flash!!

デジモンバトルクロニクル
DIGIMON BATTLE CHRONICLE

人気デジモン総登場!! 対戦バトルで熱くなれ!



テレビでお馴染みのデジモンたちがくり広げる乱闘バトル、それが『デジモンバトルクロニクル』だ！まずは第一報をお届け！

タイトル	デジモンバトルクロニクル		
発売元	バンダイ	ジャンル	アクション
発売日	2004年夏発売予定	価格	7140円(税込)
開発	バンダイ	1桁名	
ブロック数	未定	対象年齢 未定	システム対応 4人まで
その他			

歴代デジモンシリーズから、人気デジモンたちがズラリ参戦!

デジモンは、1999年から2003年にかけてテレビ放映された大人気アニメシリーズ。仮想空間"デジタルワールド"と人間の世界との関わりをめぐって、友情と冒険の物語が展開されていた。本作には歴代のシリーズから、とくに人気の40体以上登場，熱いバトルをくり広げるぞ！



⬆デジモンたちは子供たちと触れあい、"進化"することでさらなる力を手に入れていく。

⬇デジモンとは仮想空間"デジタルワールド"に生息するプログラムでできた生き物(?)。





ブイモン on DIGIMON ADVENTURE 02
シリーズ第2作の"02"に登場。シリーズでも最大クラスのデジモンに進化する。

アグニモン on DIGIMON FRONTIER
最新作"フロンティア"に登場。主人公の少年が進化した姿でもある。

アグモン on DIGIMON ADVENTURE
デジモン初代シリーズに登場。シリーズ屈指の人気デジモンだ。

ギルモン on DIGIMON TAMERS
シリーズ第3作"テイマーズ"に登場。圧倒的なパワーが魅力だ。

2種類のプレイモード!

ゲーム内容は、デジモンどうしが入り乱れて格闘する乱闘バトル。デジモンはそれぞれテレビ同様の個性的なワザやアクションはもちろん、ゲーム中で2段階の"進化"をすることも可能となっている。この"進化"によって使えるワザが変わり、戦いかたがガラリと変化するのも特徴のひとつ。より強力なデジモンへと進化させ、バトルの駆け引きを楽しもう！

『成熟期』への進化はもちろん、『完全体』への進化も可能! "デジモン進化"で戦い抜け!



➡進化することで外観だけでなく、操作性やワザが変化。完全体を使いこなせ―

シングルプレイヤーモード 隠しデジモンをゲットせよ!

プレイするデジモンを決め、つぎからつぎに出現する敵デジモンとバトルをくり広げるモード。強敵のボスデジモン（テレビでも登場したヤツ!?）を含むすべてのバトルに勝利すると、隠しデジモンが……!?

ボスデジモンを目指せ!

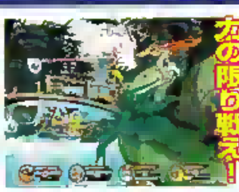


⬅デジタルワールドには危険がいっぱい。進化でより強力になろう。

マルチプレイヤー乱闘モード 最大4人対戦の熱いバトル!

最大4人までの同時プレイが可能となる乱闘バトル。本作のメインモードとも言えるものだ。決められたラウンド数を勝ち抜いたデジモンが勝利者となる。広大なフィールドを舞台に、大迫力のバトルが楽しめるぞ。

力の限り戦え!



➡デジモンの特性を活用したワザの駆け引きが勝利のポイントだ。

ステージにはさまざまな仕掛けが!

用意されているステージは、不思議な仮想空間や森、ビル街、西部劇風の街などじつに多彩。さらに、フィールド内には戦いを有利に進めることができるアイテムが、多数隠されている。これらをうまく活用すれば、バトルの流れを一気に変化させることも可能となるぞ！



⬅⬇フィールド内に設置されたさまざまなオブジェクトを破壊するとアイテムが出現！



Key Person Interview

Xbox浮沈のカギを握る3人のキーパーソンに話を聞こう。今後のXboxをどのようにかじ取りするのか。そして、日本市場にはどのような戦略を練っているのか？





⬆E3ではソフトに重点をおいた出展。来場者に充実のラインアップを見せつけた。

ロビー・J・バック

マイクロソフト コーポレーション
ホーム＆エンターテイメント ディビジョン
シニア バイスプレジデント
チーフXboxオフィサー（CXO）

BIO Xboxのハードウェア、ソフトウェア、サードパーティー、販売など、Xboxに関するすべての最高責任者。かつてはPC分野で『Microsoft Office』などの発売からマーケティングまで幅広く担当していた。

本体価格では我々がリーダーシップをとることができた

日本において、Xboxがうまくいかないいくつかの理由

――Xboxは性能も開発環境もすばらしいが、日本では成功していません。何が足りなかったのでしょうか？

ロビー 要因はいくつかあると思いますが、なかでも重要なものがふたつあります。ひとつは、開発初期段階において、日本での開発やセールス＆マーケティングなどを含め、組織としてのリソース不足があったこと。もちろん、いまは強化され、順調に機能していると思います。ふたつ目は、コンテンツの内容。日本人による日本向けの開発チームがうまく機能しなかったことが大きかった。日本を中心としたアジア圏と欧米とでは、好まれるジャンルやグラフィックが違いますよね？ 欧米はリアルなものが、アジアではファンタジー的なものが好まれます。今後は、しっかりと日本市場を見据えたコンテンツを投入していきたいですね。

そのタイトルは、必ずしもワールドワイドで売れなければならない、ということはありません。日本という国は世界的に見ても大きなマーケットです。確かにここ数年は低迷していますが、それでも重要なマーケットである事実に変わりはありません。大ヒットすればミリオンは達成するわけですから。

――マイクロソフトは、ゲーム業界においてもナンバーワンになれますか？

ロビー 他社は先行しているわけですから、そのぶんうちは不利ですよね。ただ、いつまでに、とはっきり言うことはできませんが、5年から10年のあいだに我々がトップに立つことは可能だと思います。次世代機の発売時期が大きな勝負のひとつとなるでしょう。

次世代機の発売時期は、他機種より早く……とは思っています。ただ、いつ発売するのか、というのは他社の動向とは関係なく、自分たちで決めたいですね。それで結果的に同時期になるかもしれないし、早くなるかもしれない。こればかりはまだわかりません。

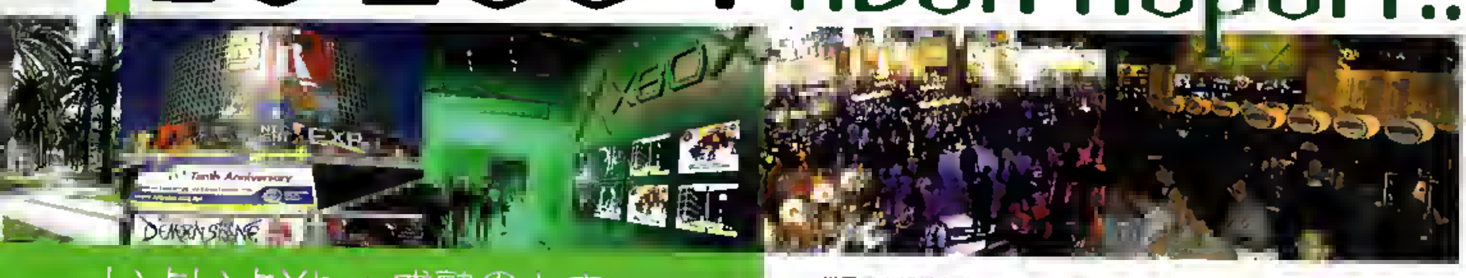
また、次世代機ではハードウェアの進化はもちろん、ゲーム体験そのものも進化しなければならないと思っています。音楽にたとえてみましょう。音楽にはロックやR&B、クラシック、ジャズなど、さまざまなジャンルがありますよね。そしてジャンルごとに呼び起こされる感情も違ってきます。これがゲームだとどうでしょう？ 音楽で言えばロックとR&Bだけしかありません。ゲームは、まだまだいろんな感情を体験できるはずなんです。今後はXNAという開発環境を使うことにより、クリエイティブな部分にコストや時間を十分にかけられる。いま述べたような新しい体験ができるゲームが生まれるのでは、と思っています。

――北米において、他機種もXboxの価格にあわせて値下げをしてきました。

ロビー 本体価格に関しては、リーダーシップを握ることができた、ということでしょう。値下げによってXboxが一気にシェアを伸ばしてきたことを、他機種は脅威に感じたので、同じように値下げを決めたのだと思います。販売店などに話を聞くと、この時期の値下げは予想していなかったようです。われわれ自身のマーケティングプランで価格を決めることができたという点は、とても重要なことです。

特別企画

E3 2004 Xbox Report!!



いよいよXbox成熟のとき――E3で自慢のタイトルが百花繚乱！

E3ついに開幕！ 例年にも増して注目を集めたXbox陣営だが、ここではVIPインタビューとソフトラインアップの紹介を中心に、E3で明らかになった戦略の一端に迫る。

世界最大規模を誇るゲームの展示会、E3。ここでの発表がその後のゲーム業界の方向性を決めるとあって、会期中は世界中のゲームファンの視線が集中するイベントだ。今回ソニー・コンピュータエンタテインメントと任天堂の両ライバル陣営が、新型携帯機の発表をE3にぶつけてきたのに対し、Xbox陣営が出した答えは"ソフトの充実"。200タイトル近くにおよぶ豊富なラインアップは、圧倒的な迫力を持って来場者に迫った。そこで本誌では、会場に出展されていたXboxタイトルを完全紹介！ 関係者へのインタビューを交え、本国の熱気ぶりをお伝えする。

Key Person Interview

Peter Moore



ピーター・ムーア

マイクロソフト コーポレーション
ホーム＆エンターテイメント ディビジョン
コーポレート バイスプレジデント
ワールドワイド マーケティング＆パブリッシング

BIO マイクロソフトの自社タイトルも含めた、全世界のゲームソフトおよびマーケティングを総指揮。前職はセガ オブ アメリカの社長兼最高執行責任者（COO）として北米地域の総括をしていた経歴を持つ。

EAタイトルも日本発売に向けて準備を進めている

日本市場を強化する大きなプランをまもなく発表!?

──日本のXbox市場について、どのようにお考えですか？

ピーター 日本のゲーム業界は全般的に少し元気がないですね。ここ数年は停滞していると思います。もちろんそれを理由にするのではなく、Xboxのシェアを挽回していくつもりです。これから6ヵ月〜9ヵ月のあいだに、強化していく具体的なプランがあります。コンテンツ、戦略、組織などあらゆる面で強化していきます。すぐに効果は出ないかもしれませんが、週ごとの成績をみてどうこう言うのではなく、これからさき数年、長い目で見たうえで成果をあげていきたいと思います。

──日本市場向けのキラーコンテンツは何かありますか？

ピーター 現時点では具体的なことは言えないのですが、今年から来年にかけて大きな発表があります。マイクロソフトゲームスタジオジャパンにおいても『魔牙霊』や『ファントムダスト』などを開発しましたが、今後も日本人スタッフによる日本市場のXboxに向けたタイトルを強化していきます。

──次世代Xboxに関して、現時点でお話できることを教えてください。

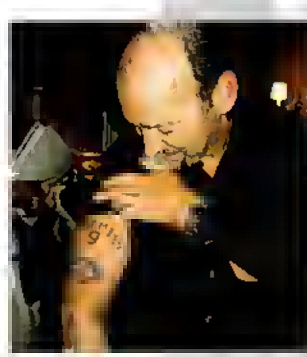
ピーター 余計な機能を増やすことはせず、とにかくすばらしいゲーム機になることは間違いありません。また、現行のXboxにはXbox Liveというオンラインサービスがありますよね？単なる対戦ツールではなく、ボイスメッセージを残せたり、ビデオチャットができるようになります。次世代では、これらを含みつつ拡張したシステムになり、さらに新しいコミュニケーションが生まれていくと思います。

──開発環境プラットフォーム"XNA"の反響はいかがでしょうか？

ピーター 日本はもちろん、世界各国の開発会社やメーカーからたくさんの問い合わせを受けています。日本市場ではWindowsゲームの市場規模から、「Windowsと開発環境が同じになるといってもメリットはどうなるのだろうか？」という声もあるようですが、XNAが持つパワーはそれだけではありません。コストと時間を大幅に短縮できるということが最大のメリットです。実際にこれを使ったタイトルはまだ少しさきになりそうですが、すでにいくつかのツールは提供しています。

──EAのXbox Live参入が発表になりましたが、日本ではどうでしょうか？

ピーター 今回のE3で発表されたエレクトロニック・アーツ社によるXbox Live対応タイトルは、欧米だけでなくぜひ日本でもリリースしたいと思っています。実現に向けてさまざまな準備を進めておりますので、楽しみにしていてください。



➡発売日のタトゥーをしてしまうくらい「Halo2」へ気合の入っているピーター。

1本1本がキラータイトルとなる質を重視したラインアップを予定

北米ではこの1年間で質の高いXboxタイトルを9作前後リリース予定

──就任以降、どのようなタイトル戦略を考えていますか？

シェーン いかに魅力的なソフトをそろえられるか、ということに尽きますね。ファーストパーティーの責任者として、いかにXboxやWindowsを牽引できるソフトを提供できるか、というのが私の責任ですから。そういう意味では、いたずらにタイトル数を増やすのではなく、質で勝負をしていくつもりです。1本1本が、すべてキラータイトルと呼ばれうるようなラインアップを考えていますよ。マイクロソフトゲームスタジオは、「ゲーム業界でベストの人材がそろっている」と言われるような存在にしたいと思っています。

──来期（'04年7月〜'05年6月）は何タイトル予定していますか？

シェーン E3で出展したものを中心に、Xbox用には9タイトル前後を考えています。Windows用も含めると、トータルで10〜15本程度ですね。

──これから年末にかけての重点タイトルは何を考えていますか？

シェーン やはり筆頭は『Halo2』。我々としては、続編ではなく完全新作のつもりで制作しているのですが、かなりのモノに仕上がっていますよ。あとは、『Fable』、『Forza Motorsport』など……いずれもがキラータイトルになりうるようなクオリティーなので、重点作品を選べと言われても、いずれも選び難いです（笑）。

──さきごろXNAが発表されましたが、どのような感触をもっていますか？

シェーン 近年ゲーム制作には莫大なコストがかかるようになりました。一方で、美しいグラフィックなどに対する要望はとても高い。XNAはそういった両者の期待を満たすツールです。開発コストを抑えつつも、しっかりとしたゲーム作りを可能にする。ゲームのベーシックな部分ではなく、クリエイティブな部分にもっと時間とお金を割けるように……というツールなんです。

──XboxとWindowsの垣根が取り払われることで、ソフト戦略の変更は？

シェーン 両方のプラットフォームで作品を制作するのは、我々ファーストパーティーの使命なので、そんなに変更はありません。もちろん、XNAにより両方のゲーム開発はより容易になることは間違いないと思いますね。

──現状Xboxは、日本では苦戦していますが、どのような判断を？

シェーン 日本市場に参入したときには、すでにソニー・コンピュータエンタテインメントと任天堂が確固たる基盤を築いていましたし、そのほかにも、苦戦にはさまざまな要因があったように思います。ただ、日本は大切な市場なので、長期的な視野に立って積極的に関わっていくという戦略に変更はありません。日本市場に参入して2年あまり経ちますが、日本のユーザーの嗜好やマーケティングなど、学ぶべき点は十分学びました。すでにピーター・ムーアを中心に、日本向けの体制作りはできましたので、あとは巻き返しがあるのみです。マイクロソフトは期待を裏切りませんよ。

Key Person Interview

Shane.S.Kim



シェーン・S・キム

マイクロソフトゲームスタジオ（MGS）
ジェネラルマネージャ

BIO マーケティングやPCネットワーク部門などを経て、4年まえからゲーム開発に携わる。前任者の退任後、今年1月よりジェネラルマネージャに就任。自社タイトルの制作チームを監督する。『Project Gotham Racing』シリーズがお好きだとか……。

E3 New Xbox Title

今回のE3で出展されたXboxタイトルを総ざらい！ まずは、年々充実を見せるファーストタイトル、Micrsoft Game Studios（以下MGS）制作の8タイトルから詳しく紹介していこう。



ほぼすべてのタイトルがプレイアブルで！

今年のマイクロソフトブースは、徹底的なプレイアブル攻勢を展開！ ブース内にイベント用のステージなどはとくに設けず、その分、スペース的に可能な限りの試遊台を並べていた。その数なんと、62種類・160台以上！

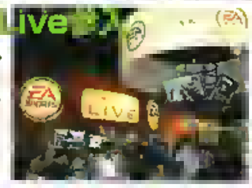
また、印象的だったのが、ブースの周囲全体を壁で囲み、完全に外部と遮断していたこと。ひとりでも多くの人に、少しでもじっくりと、粒ぞろいのXboxタイトルを体験してもらおうという意気込みが感じられた。その甲斐もあってか、ブース内はかなり広い空間にもかかわらず、つねに満員状態。試遊台には人の山が絶えず、Xboxの本場の熱気を再確認させられた。

ここでは、ブース内で大々的に展開されていたMGSタイトルを、会場でのプレイレポートを交えながら紹介していこう。なお、『Forza』と『Halo2』に関しては別記事で詳しく紹介しているので、そちらを読んでほしい。

Xbox関連出展の見どころ



EA Live



➡MSブース内にもEAコーナーを設置。大人気！

フロム新作は映像出展のみ



↗➡MSブースの壁面モニターでこっそり上映。派手なメカ戦闘のムービー。

DOOM3!



⬅初プレイアブルということで15以上の試遊台を用意。

アジアパワー



⬅アジア開発タイトルのプレイアブルも充実していた。

Fable

日本発売決定済！ 04.Q3 RPG

細部に見られる"モリニュー節"

『ポピュラス』の作者として高名なピーター・モリニューが総指揮を取る、壮大なテーマのアクションRPG。主人公が少年から成年へと成長する中、プレイヤーの行動や選択によって善にも悪にもなる自由度の高さが特徴だ。たとえば幼少期のお金を稼ぐイベントでは、村のはずれで大人の浮気現場に遭遇。口止め料を受け取るかどうかなど、"モリニュー節"が炸裂。戦闘はアクション要素が濃く、剣や弓矢など複数の武器が体験できたぞ。

開発者より 『Fable』は、少年がやがて大人になり、旅へ出て、再び故郷へ戻ってくるというストーリーです。世界の英雄として帰還するのか、札付きの悪人となって皆から恐れられる存在になるのかは、皆さんの行動しだいです！
(Big Blue Box Art Director: Ian Lovett)

善に進むか





邪に生きるか



⬆戦闘シーンは、ほとんどアクションゲーム。武器を使い分けながら戦っていく。

釣りもできる!?





⬆日々の善悪の葛藤を忘れ、釣りで心をリフレッシュ……。こんなまったりプレイも楽しめそう。

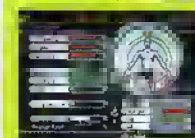
Play Report



⬅悪に染まったキャラでプレイ。大剣で敵をなぎ倒していく。



➡魔法で爆炎攻撃―― 戦闘は完全なリアルタイムアクションだ。



⬅各武器にはスキルがあり、使い続けるほど成長していくシステム。

ある程度成長した善か悪のキャラクターで、戦闘アクションを体験できた。ボタン押しでコンボなども使えたぞ。

Jade Empire

日本発売決定済！ 05.Q1 ACT Xbox Live

複数のスタイルを駆使して戦え！

古代中国をモチーフとしたアクションRPG。イベント時の選択肢によって、ストーリーが変化していくようだ。戦闘は、拳法や武器といったファイティングスタイルをリアルタイムに切り替えながら戦うシステム。まずは正面から剣で切り崩し、敵の裏に回り込んでから拳でとどめ、といった流れるようなアクションが可能になる。装備するアイテムなどによって、キャラクターの能力をカスタマイズできる要素もあるようだ。

開発者より 本作には異なった力を持つ7人の主人公が登場します。最初に7人の中からプレイキャラを選び、それぞれのストーリーを楽しめます。主人公は、名前や能力など、いろいろな要素をカスタマイズすることもできますよ。
(Bio WARE Joint CEO. Dr Grogory P.Zoschuk)

ファイティングスタイルをチェンジ！

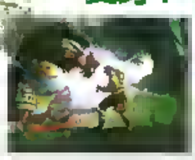


⬆戦闘中は、方向パッドですばやくファイティングスタイルを変更できる。

⬇状況に応じて有効な戦いかたを考え、スタイルを切り替えながら戦うのだ！

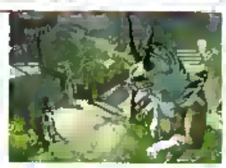






⬆エキゾチックな雰囲気あふれる、古代中国をモチーフとした世界が舞台。

悪魔に変身？



⬆村に巨大なモンスターが……と思いきや、じつはモンスターにも変身できるようだ。

Play Report



⬅与えたダメージは数値で表示。このあたりはRPGっぽい。



➡洞窟内でのボス戦。ここでは周囲の柱を順番に破壊していき……。



⬅洞窟の天井を落とすと、ボスを生き埋めにしてしまえるのだ！

体験できたのはおもに戦闘シーン。特殊能力で敵を石にしたり、爆発させることもできた。意外にバイオレンス！

スペックの見かた

04.Q3：米国での発売時期。04.12なら2004年12月、04.Q4なら2004年第4四半期、［―］は未定または不明

ACT：ゲームの大まかなジャンル。ACT＝アクション、ADV＝アドベンチャー、FPS＝ファーストパーソン（主観視点）シューティング、PUZ＝パズル、RAC＝レース、RPG＝ロールプレイング、SHT＝シューティング、SLG＝シミュレーション、SPT＝スポーツ、ETC＝そのほか、［―］＝未定または不明。

Xbox Live＝Xbox Live対応、Xbox Live＝非対応、―＝Xbox Live対応は未定または不明。

MechAssault 2: The Lone Wolf

05.01 ACT Xbox Live

「メック」待望の続編 鋼鉄の塊に命を吹き込め！

日本でもローカライズ発売されたロボットアクション『メックアサルト』の続編。今回は兵士を操作し、フィールド上でどんどん違う"メック"（メカ兵器）を乗り継いで戦うことが可能となった。メックの数も増え、二足歩行型のみならず、戦車や戦闘機なども操れるように。兵士で敵のメックに張り付き、壊さずに機体を奪取したりもできる。プレイアブルで衝撃を受けたのは、グラフィックが格段に進化したこと。メックのディティールがより詳細に描き込まれ、機体の重量感はバツグン。操作性は前作とほぼ同じだったので、とまどうことなく楽しめたぞ。



←戦闘機も使えるように。ドッグファイトも熱い!?



→金属感がアップし、より重量級メカらしくなった。



Play Report

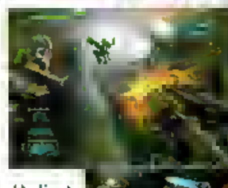
←小さな兵士が巨大なメックに乗り込むさまは圧巻。戦局に応じて選べそうだ。

Unreal Championship 2: The Liandri Conflict

04.Q4 FPS Xbox Live

大きく変わった 新世代『Unreal』

FPSの中でもトップクラスのハイスピードバトルで人気の「Unreal」シリーズ最新作。今作の最大の特徴は、従来の主観視点に加えて、いつでも三人称視点への切り替えが可能となったこと。三人称視点時は、高速で移動したり、壁から壁へジャンプしたりと、さらにす速く細かいアクションが可能になる。2種類の視点を駆使しながら戦うのが楽しそうだ。武器面では、前作をベースとして、まったく新しい近接攻撃用の"剣"も追加。直接攻撃だけでなく、相手の弾をはじき返して攻撃したりもできる。Liveでは最大8人までの同時対戦を予定中とのことだ。



←シリーズのおもしろさを継承しつつ新要素も多数！



→三人称視点モード&剣で戦いかたはどう変わる!?



Play Report

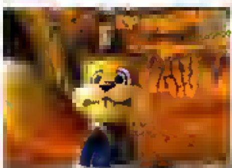
←ほかのFPS作品に比べてアクションの割合が高く、非常に動きが速い！

Conker: Live and Reloaded

05.03 ACT Xbox Live

外見とはうらはらに ブラックな要素満載！

海外のニンテンドウ64で登場した『Conker's Bad Fur Day』（日本未発売）をリメイク。かわいいリスのコンカーたちが、情け容赦なく殺り合うアクションシューティングだ。ダメージ描写が非常に過激で、アタマが飛んだり破裂したりするのは日常茶飯事。Liveに対応しており、試遊台でも対戦プレイが楽しめた。昨年の出展バージョンと比べると、キャラごとに基本武器が固定になるなど、対戦部分はかなり練り直されている印象。キャラの動作はいたって軽快で、動かしているだけでも気持ちいい感じだ。開発は「グーリーズ」を手がけたレア社。



←ラブリーな見た目かと思いきや、凄惨な殺り合い！



→飛行機などの乗り物で戦うこともできるのだ。



Play Report

←テンポよく戦えるので、マルチプレイはかなり楽しい。新定番になるかも！

Kameo: Elements of Power

05.01 ACT Xbox Live 日本発売決定済!

妖精のように舞い 花になって攻撃！

レア社が開発するファンタジーアクションゲーム。妖精の女王カメオとなり、さらわれた家族を救うことが目的だ。とはいえ、カメオ自体には大きな力はない。モンスターを捕らえ、それらに変身することでさまざまなアクションが可能になるのだ。モンスターには、火や水、土など複数の属性があり、氷の槍を飛ばしたり、地面に潜って攻撃したりと、その特殊能力はじつに多彩。攻撃だけでなく「アルマジロに変身して転がり、坂から大ジャンプ→対岸まで届いたらゴリラになって壁に張り付く」といった具合に、能力を駆使したアクションやパズルも多そうだ。



←アイスゴリラは氷の力を操れるモンスターだ。



→巨大なボス。特殊能力を活用しないと苦戦は確実！



Play Report

←フラワーの得意攻撃はボクシングパンチ。連続コンボをたたき込むのが爽快！

BC

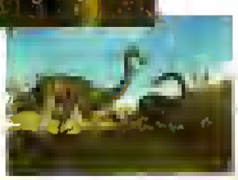
2005 ADV ―

恐竜時代に人間が生き残るのはホント大変なのだ

原始時代を舞台に人類のコミューン存続を目指す、シミュレーションの要素を持ったアクションアドベンチャー。村人を操りながら水、食料、安全を確保し、人口増加にともなって生存範囲を広げていく。村人は自由に動かすことができ、恐竜を倒したり使命を果たすことで経験値を稼ぎ、レベルアップする。テリトリーが恐竜などその他の生物と重なったときは、生存をかけた戦いを挑むことになるぞ。天才ピーター・モリニューが食物連鎖をテーマに構想した異色作。『Fable』は"生きかた"を模索していくが、本作は"生きのびる"ための知恵と勇気が求められる。



←男たちは、生存圏と食料のために狩りを続けるのだ。



→恐竜どうしにでさえ、テリトリー争いは存在する。



Play Report

←本作のみブース出展はなかったが、プレスルームにて実機デモが披露された。

Sudeki

04.07 RPG Xbox Live

アクション満載の ファンタジーRPG

世界にあふれ出した魔物を止めるため、魔女、剣士、ガンナー、ハンターの4人がクリスタルを捜す旅に出る――そんなストーリーのアクションRPG。プレイヤーは、状況に応じて操作するキャラを切り替え、4人の能力をうまく使いながら冒険していく。戦闘はアクション性が高く、魔法や飛び道具で攻撃するときは一人称視点になる演出も。キャラはスキル制を採用しているようで、好みの能力を選んで強化していけるようだ。（外見はともかく）キャラの魔法演出や仕草などは、かなり日本のアニメやゲームに影響を受け、意識している印象だったぞ。



←4人のヒーローでパーティーを組み冒険するのだ。



→魔法や銃などの飛び道具で攻撃するときはFPSに！



Play Report

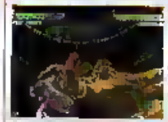
←攻撃をカードする敵もいるなど、戦闘シーンはかなりアクション性が高い。

Licensee Title Catalogue



ここからは、恒例のライセンシー全カタログをお届け。今回のE3で、試遊台でのプレイアブル出展や映像のみの公開など、何かしらの新発表があったXboxタイトルをパブリッシャー（発売元）順に並べてみたぞ。なお、パブリッシャーが未定または不明のタイトルはディベロッパー（開発元）名を代わりに表記している。

Acclaim



04.06 / SPT / Xbox Live

Showdown: Legends of Wrestling

アンドレなど73人のレスラーが登場するレスリング。オリジナルキャラも作れる。



04.07 / ACT / Xbox Live

Combat Elite: WWII Paratroopers

第二次大戦で実在したミッションなどが45以上登場。プレイヤーは3人から選択可能。

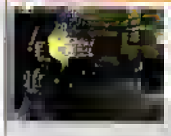


04.09 / ACT / Xbox Live

The Red Star

同名の人気コミックが原作。魔法が支配するロシアを舞台に、3人の主人公が戦う。

Acclaim



04.Q3 / ACT / Xbox Live

100 Bullets

アメコミが原作の三人称視点アクション。二丁拳銃や敵を盾にした派手な戦闘が楽しめる。



04.Q3 / RAC / Xbox Live

Juiced

キャラクターや実在車50台以上を自在にカスタマイズ可能。チームを作ることも。



05.Q1 / ACT / —

Emergency Mayhem

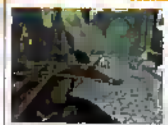
警察、消防署、病院の3つのユニットを操作し、ミニゲームをクリアーして人々を救う。



05.Q1 / ACT / —

The Last Job

それぞれが特殊技能を持つ4人のキャラクターを操作し、博物館などでお宝を奪う。



— / SLG / —

Worms Forts Under Siege

古代エジプトからトロイまで。歴史上のさまざまな戦争を体験できるシミュレーション。

Activision



04.06 / ACT / Xbox Live

Spider-Man 2

おなじみスパイダーマンの最新作。ワイヤーアクションを駆使して犯罪者を捕まえる。

Activision



04.10 / FPS / Xbox Live

Call of Duty: Finest Hour

PCからの移植となる、第二次大戦が舞台のFPS。史実に基づいたミッションが楽しめる。



04.10 / ACT / Xbox Live

DreamWorks' Shark Tale

同名の映画が原作。魚のオスカーを操り、海を冒険する。リズムゲームの要素もアリ。



04.10 / ACT / Xbox Live

X-Men Legends

アメコミ「X-MEN」のアクションRPG。ウルヴァリンなどヒーローがチームを組み戦う。



04.Q3 / FPS / Xbox Live

DOOM 3

人気スリラーFPSの最新作。今回初めてプレイアブルが登場。グラフィックが超美麗。



04.Q4 / ACT / Xbox Live

Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events

アメリカで絶大な人気を誇る小説が原作。ミッションは15以上、パズル要素もアリ。



2005 / ACT / Xbox Live

Dead Rush

カーアクション要素を含むサバイバルホラー。記憶喪失の男がゾンビたちと対峙する。

Activision

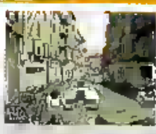


— / SLG / Xbox Live

The Movies

「Fable」などを手がけるピーター・モリニュー最新作。映画を撮影するゲーム。

Atari



04.06 / ACT / Xbox Live

Driv3r

北米でカリスマ的人気のシリーズ最新作。おとり捜査官となり、高級車窃盗団に潜り込む。



04.08 / ACT / Xbox Live

Terminator 3: The Redemption

映画「ターミネーター3」をゲーム化。2003年に戻り、おなじみジョン・コナーを守る。



04.Q3 / ACT / —

Forgotten Realms: Demon Stone

TRPGの元祖「D&D」の世界観がベース。戦士、魔法使い、シーフのパーティーで冒険。



04.Q4 / ACT / Xbox Live

Godzilla: Save the Earth

ゴジラの対戦格闘。10以上の怪獣が登場し、ビルを投げて攻撃することもできる。

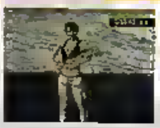


2004 / FPS / Xbox Live

Shadow Ops: Red Mercury

リアルさにこだわったFPS。テロリストを追い、未知の武器を破壊することが目的。

Atlus

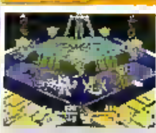


04.Q3 / SPT / Xbox Live

Pro Fishing Challenge

オンライン対応の釣りゲーム。トーナメントに出場して賞金を稼ぐ。釣具は100種以上。

Bandai



04.Q3 / RPG / Xbox Live

Digimon World 4

人気アニメ「デジモン」を題材にしたRPG。リアルタイム進行の戦闘システムを採用。

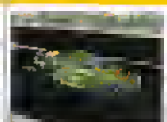
Bethesda Softworks



04.09 / FPS / Xbox Live

Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth

クトゥルフ神話を題材にしたFPSアクション。探偵を操り、怪奇現象に立ち向かう。



04.Q4 / RAC / Xbox Live

IHRA Professional Drag Racing 2005

400メートルのタイムを競うドラッグレース。50以上のクルマが登場。カスタマイズも。

BinaryCraft



— / ACT / —

X Tango: Shuffling Roses

アジア発、協力プレイがメインのダンスアクション。ステップをつなげてダンスを踊る。

Buena Vista Games



04.10 / FPS / Xbox Live

TRON 2.0 Killer App

同名映画が原作。開発は「Moto GP」でお馴染みのClimax。16人でのマルチプレイ可能。

Capcom

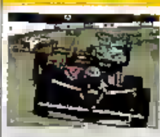


04.Q3 / ACT / Xbox Live

Street Fighter: Anniversary Collection

「Hyper Street Fighter II」と「Street Fighter III: 3rd Strike」を1枚にカップリング。

Codemasters



04.06 / RAC / Xbox Live

Indy Car Series 2005

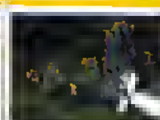
トレーニングモードあり。オンラインで最大12人プレイ可能なインディカーレース。



04.06 / TAB / Xbox Live

MTV Music Generator 3

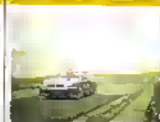
珍しいRemixゲーム。グラミー賞を受賞したOutKastの「The Way U Move」など収録。



04.09 / FPS / —

Operation Flashpoint: Cold War Crisis

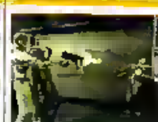
PCからの移植となる冷戦時代を描いたFPS。リアルさを追求し、ヘリや戦車も操縦可能。



04.Q4 / RAC / Xbox Live

Colin McRae Rally 2005

人気ラリー最新作。木にぶつかれば葉が落ちるなど、グラフィックはさらに進化。



2004 / ACT / —

Second Sight

三人称視点のアクション。テレキネシスなどの超能力を使い、ミッションをこなす。

※以下のタイトルは、今号の別記事で詳しく紹介しているか、またはすでに日本で発売されているため、上記のカタログには含めていません。
Bandai「Digimon Rumble Arena 2」／Capcom「Capcom Fighting Jam」／KOEI「Samurai Warriors」／Majesco Games「Guilty Gear X2 Reloaded」／SEGA「OTOGI2」、「Puyo Pop Fever」、「Spikeout X-Treme」／Tecmo「Dead or Alive Ultimate」、「Gungriffon」、「Fatal Frame2:Crimson Butterfly」

Crave Entertainment


04.Q4 / ACT / —

Trigger Man

暗黒街の殺し屋となり、数々のミッションをこなしていく三人称視点のアクション。

Eidos


04.06 / ACT / Xbox Live

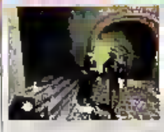
Backyard Wrestling 2: There Goes the Neighborhood

アメリカで大人気、ルール無用の過激レスリング最新作。今度はオンライン対戦に対応。


04.Q4 / ACT / Xbox Live

ShellShock: Nam '67

'60年代ベトナムがテーマの三人称視点アクション。戦争の泥臭さ、悲惨な演出が満載。


04.Q4 / ACT / Xbox Live

Thief: Deadly Shadows

PCで人気のシリーズ最新作。泥棒となって城に潜り込み、宝を盗むスニーキングACT。


04.Q4 / — / —

Get On Da Mic

ヒップホップを題材としたミュージックゲーム。ラップのトップアーティストを目指す。


05.Q1 / — / Xbox Live

Get On Da Floor

「Get On Da Mic」に続いてリリース予定のヒップホップなダンスゲーム。詳細は不明。

Eidos


2005 / ACT / Xbox Live

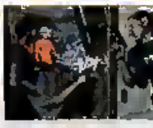
25 to Life

ストリートでヒップホップに銃撃戦。自分だけのキャラを作ってオンラインの戦場へ。


2005 / RAC / Xbox Live

Crash 'N' Burn

最大16人対戦可能。コースを逆走するクルマなど、クラッシュが派手なレーシング。


— / FPS / Xbox Live

Snow Blind

近未来が舞台のFPS。最大16人で対戦可能。未来ならではのユニークな武器が多数登場。

Electronic Arts


04.07 / ACT / Xbox Live

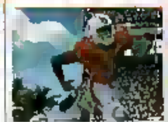
Catwoman

企業の陰謀を暴きだす同名映画が題材。猫の動きをするフィリップスのアクションが人気。


04.07 / SPT / Xbox Live

NHL 2005

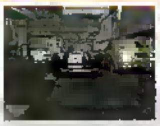
世界中の8ヵ国のアイスホッケーチーム、世界的なトーナメントと開催場所を完全再現。


04.08 / SPT / Xbox Live

NCAA Football 2005

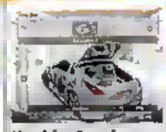
アメフトの大学リーグが題材。観客を味方につけることでチームが強くなる機能あり。

Electronic Arts


04.09 / RAC / Xbox Live

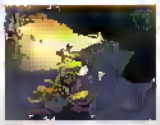
Burnout 3

一般車両がひしめき合う公道レース。相手をクラッシュさせると得点。70車種以上登場。


04.10 / RAC / Xbox Live

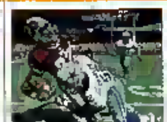
Need for Speed Underground 2

トヨタ、スバル、三菱などのクルマをチューンし、真夜中の公道を走るドラッグレース。


04.10 / ACT / —

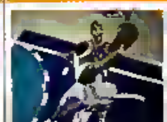
TY the Tasmanian Tiger 2

タスマニアンタイガーのTYが仲間を救うため、オーストラリアを冒険するアクション。


04.11 / SPT / Xbox Live

Madden NFL 2005

NFL公認アメフトゲーム。選手のAIが進化。新聞報道やラジオトークショーまで再現。


04.11 / SPT / Xbox Live

NBA Live 2005

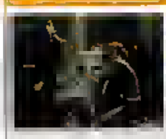
NBA公認バスケゲーム。ディフェンス戦略機能を強化。新規シュートアニメも多数追加。


04.Q3 / SPT / Xbox Live

FIFA Soccer 2005

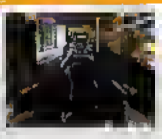
FIFA公認。世界20リーグ、40ヵ国、12000人の選手を使用可能。グラフィックが改善。

Electronic Arts


04.Q4 / ACT / Xbox Live

Def Jam Vendetta 2

ヒップホップレーベル"Def Jam"のアーティストたちが闘う対戦格闘ゲームの続編。


04.Q4 / ACT / Xbox Live

GoldenEye: Rogue Agent

プレイヤーは悪の一味となり、エージェントとともに破壊の限りを尽くすアクション。


04.Q4 / RAC / Xbox Live

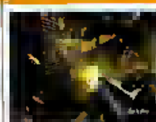
NASCAR 2005: Chase for the Cup

10レースを争うNASCAR。4つのレースモードを搭載。賞金でクルマをカスタマイズ。


04.Q4 / ACT / Xbox Live

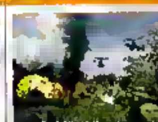
The Lord of the Rings: The Third Age

本編映画のサイドストーリー。自由な選択が多く、敵サウロンを支持する悪の道も歩める。


04.Q4 / FPS / Xbox Live

TimeSplitters: Future Perfect

時空を移動するストーリーFPS。過去や未来でとった行動がプレーヤーを助けることも。


2004 / FPS / Xbox Live

Battlefield: Modern Combat

現代戦アーミーFPS。戦車や攻撃機、ヘリなども操縦可能。最大24人でマルチプレイ。

Electronic Arts


05.02 / SPT / Xbox Live

NCAA March Madness 2005

バスケの大学リーグ。320校から1校を選び優勝へ導く。応援歌やマスコットも再現。


05.03 / SPT / Xbox Live

Tiger Woods PGA TOUR 2005

タイガー・ウッズがPGAツアーを戦い抜く。自分でコースをエディットする機能もあり。


— / ADV / —

Harry Potter and the Prisoner of Azkaban

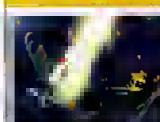
ハリー・ポッター最新作。魔法カード、モンスターカードなど、新規の魔法が新たに追加。


— / SLG / —

The URBZ: Sims in the City（仮）

現実の大都会での生活をシミュレート。24時間365日、シムの生活を観察&干渉できる。

Encore Software


04.Q4 / SLG / —

Heroes of the Pacific

第二次大戦が舞台のフライトコンバット。ミッドウェイやガダルカナルの戦いが楽しめる。

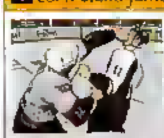
ESPN Videogames


04.Q3 / SPT / Xbox Live

ESPN NFL Football 2005

NFL公認アメフト。"マキシマム・タックル"機能により豪快なぶつかり合いが可能に。

ESPN Videogames


04.Q3 / SPT / Xbox Live

ESPN NHL Hockey 2005

アイスホッケーにつきものの格闘モードエンジンを改良して搭載。操作性も格段に向上。


04.Q4 / SPT / Xbox Live

ESPN NBA Basketball 2005

NBA公認バスケ。陰影や照明はもちろん、観客を3Dで描くなどグラフィックが進化。

Fire Toad Software


— / RAC / —

Fuel

バギー、ボート、ヘリコプターと、陸海空のモーターマシンで挑むマラソンレース。

From Software


— / — / —

Metal Wolf Chaos

映像出展のみのため、ジャンルなど内容は一切不明。フロム得意のメカアクション？

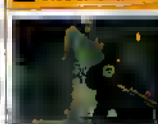
Gathering


04.Q4 / ACT / Xbox Live

Robotech: Invasion

ロボットを題材にしたシリーズ最新作。三人称視点アクションで、最高8人対戦が可能。

Global Star


— / ACT / —

Army Men: Sarge's War

昨年倒産した3DOで開発されていたソフト。三人称視点の戦争を題材にしたアクション。

※以下のタイトルは、制作中のアナウンスのみで画面素材がなかったため、上記のカタログには含めていません。
Buena Vista Games「Chiken Little」05.Q3：ACT：—／ESPN Videogames「ESPN College Hoops 2005」04.Q4：SPT：Xbox Live／Activision「Tony Hawk's Underground 2: World Destruction Tour」—：ACT：—／THQ「WrestleMania 21」05.Q1：ACT：—

Groove

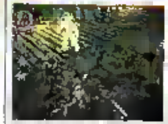
— / FPS / —
Pariah
SFの世界観を持つFPS。開発は「Unreal Championship」などを手がけるDigital Extremes。

Headfirst Productions

04.05 / ACT / —
Deadlands
主人公は悪魔の手によって蘇った腕利きのガンマン。三人称視点のアクションホラー。

Hip Interactive

2005 / ACT / —
CT Special Forces: Fire for Effect
GBAなどで人気のシリーズ最新作。特殊部隊を操作し、世界のテロリストたちと戦う。

InXile

04.10 / ACT / Xbox Live
The Bard's Tale
'80年代に海外で大ヒットしたRPGのリメイク。今回は3人称視点のアクションRPG。

Jaleco

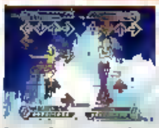
04.05 / RAC / —
Room Zoom: Race For Impact
おもちゃのクルマで家の中を走り回るレースゲーム。最大6人でマルチプレイ可能。

Konami

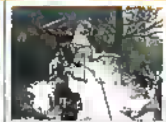
— / ACT / Xbox Live
Bomberman Online
おなじみの「ボンバーマン」がオンライン対応でXboxに登場？ 詳細内容は不明。

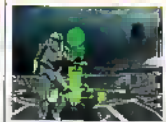
Konami

04.10 / ACT / —
Teenage Mutant Ninja Turtles 2
忍者亀が主人公の「T.M.N.T.」シリーズ最新作。ひとつの画面で4人同時プレイ可能。


04.11 / ACT / Xbox Live
Dance Dance Revolution ULTRAMIX 2
大ヒットした「DDR」シリーズ最新作。Liveに対応、新曲のダウンロードもできる。


04.Q3 / ADV / Xbox Live
Silent Hill 4: The Room
人気ホラーアドベンチャーの最新作。壁をすり抜けるゴーストなど新たな敵が登場。


04.Q4 / ADV / Xbox Live
King Arthur
アーサー王の活躍を描いた映画をゲーム化。三人称視点のアクションアドベンチャー。

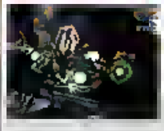
LucasArts

04.09 / ACT / Xbox Live
Star Wars Battlefront
最大32人で遊べる「スター・ウォーズ」のアクション。AT-STなどの乗り物も乗れる。

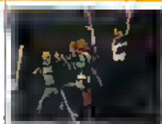

04.11 / FPS / Xbox Live
Star Wars Republic Commando
「スター・ウォーズ」を題材にしたFPS。味方に指示を出せるなど、戦略的要素もアリ。

LucasArts

05.02 / RPG / Xbox Live
Star Wars Knights of the Old Republic II: The Sith Lords
「スター・ウォーズ」世界のRPG。出展版では、シスかジェダイかを選択して遊べた。


05.Q1 / ACT / Xbox Live
Mercenaries
三人称視点のアクションシューティング。武器や乗り物を購入し、ミッションをこなす。

Majesco Games

04.09 / ADV / Xbox Live
Advent Rising
SF作家が描いた壮大なストーリーが魅力。成長するにつれて使える武器が増えていく。


04.10 / ACT / Xbox Live
BloodRayne 2
シリーズ最新作。女バンパイアが主人公で、吸血など特異なアクションで敵を倒す。

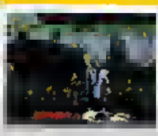

04.Q3 / PUZ / Xbox Live
Ultra Bust-A-Move
人気パズルアクション「パズルボブル」最新作。Xbox Liveでオンライン対戦が可能に。

Midway

04.06 / SPT / Xbox Live
MLB SlugFest: Loaded
炎のエフェクトが派手な野球ゲーム。リアルなアニメーションが特徴。通信対戦可能。

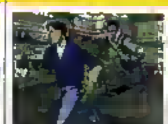
Midway

04.06 / ADV / Xbox Live
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy
透視や発火能力、マインドコントロールを操りテロ集団と戦うACTアドベンチャー。


04.10 / ETC / Xbox Live
Midway Arcade Treasures 2
「Mortal Kombat」や「Gauntlet 2」など、懐かしのアーケードタイトルを20以上収録。


04.Q4 / FPS / Xbox Live
Area 51
エリア51にいるエイリアンの謎を探るFPS。性能が違う3人のキャラクターが選べる。


04.Q4 / ACT / Xbox Live
Mortal Kombat: Deception
残酷な描写が特徴の対戦格闘シリーズ最新作。クエストモードやミニゲームが追加。


2005 / ACT / —
NARC
三人称視点のアクション。麻薬捜査官などを操作し、世界的な麻薬組織に立ち向かう。

Namco Hometek

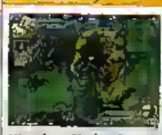
04.08 / RAC / Xbox Live
Street Racing Syndicate
ロスやマイアミが舞台のレースゲーム。実在車両が40以上登場。カスタマイズも可能。

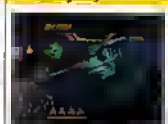
Namco Hometek

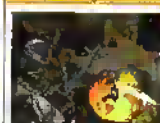
04.Q4 / ADV / Xbox Live
Dead to Rights II: Hell to Pay
「Dead to Rights」の続編。主人公は前作に引き続きジャック。武器も大幅に増えた。

Novalogic

04.Q4 / ACT / Xbox Live
Delta Force III: Black Hawk Down
PC版からの移植。米軍の対テロ特殊部隊が遭遇した実話を再現。ミッション数は16。

Phantagram

— / ACT / Xbox Live
Kingdom Under Fire: The Crusaders
人間と魔物の大軍勢がぶつかり合う。アジアメーカー発のストラテジーアクション。

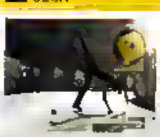
PlayLogic

04.Q2 / SHT / Xbox Live
Xyanide
未来が舞台の3Dシューティング。パワーアップは10種類。Liveでマルチプレイ可能。

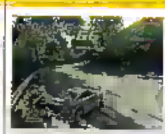
Sammy Studios

04.Q4 / ACT / Xbox Live
Iron Phoenix
台湾のInterServ開発によるアクション。最大16人でLive可能。日本先行発売予定。


05.Q2 / ACT / Xbox Live
The Shield
アメリカの人気ドラマが原作の、三人称視点アクション。過激で下品な警察が主人公。

Sammy Studios

2005 / FPS / Xbox Live
Darkwatch
吸血鬼を題材にしたホラーFPS。ヴァンパイアロードを倒すことが目的。武器も多彩。

SEGA

04.08 / ACT / Xbox Live
Headhunter: Redemption
三人称視点のアクション。主人公ジャックを操り、多彩な武器を駆使して世界を救う。


— / RAC / Xbox Live
OutRun 2
往年の名作シリーズ最新作。Xbox版はミッションモードが追加。Xbox Liveにも対応。

SNK

04.09 / ACT / Xbox Live
SNK vs. Capcom: SVC Chaos
日本でもおなじみの対戦格闘。SNKキャラとカプコンのキャラが入り乱れて闘う。

TDK

04.12 / ACT / Xbox Live
Scaler: The Shapeshifting Chameleon
カメレオンのキャラクターを操作するアクション。敵に変身できる能力を操って戦う。

THQ

04.09 / ACT / Xbox Live
Full Spectrum Warrior
陸軍の訓練用シミュレータがベース。実戦のようなリアルさが特徴。戦略性が高い。

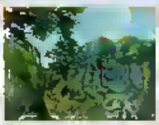
THQ



04.10 ACT Xbox Live

The Incredibles

同タイトルのディズニーアニメが原作。秘密の超人家族が活躍するアドベンチャー。



04.11 ACT Xbox Live

Tak 2: The Staff of Dreams

シリーズ最新作。怒のシャーマンから悪夢の杖を取り戻す。動物を仲間にできる。



04.Q4 ACT Xbox Live

Adventures of Jimmy Neutron: Attack of the Twonkies

海外の人気シリーズ最新作。家にある道具を使って発明し、エイリアンを撃退する。



04.Q4 ACT Xbox Live

Hot Wheels: Stunt Track Challenge

スタントカーアクション。レースに勝利して自車をカスタマイズ。ミニゲームは12種類。



04.Q4 ACT Xbox Live

The Punisher

同名の人気コミックが原作。残虐性が高く、銃を突きつけて詰問することもできる。



04.Q4 ACT Xbox Live

The SpongeBob Square Pants Movie

人気アニメシリーズの続編。同名映画のストーリーに沿ってアクション&レーシング。

THQ

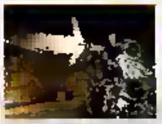


05.Q1 ACT Xbox Live

Destroy All Humans

宇宙人を操作して人類を倒す。UFOに乗って人を驚かせたり、攻撃することが可能。

Ubi Soft



04.09 FPS Xbox Live

Tom Clancy's Rainbow Six 3: Black Arrow

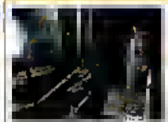
おなじみ「レインボーシックス3」の追加ミッション集。新たに8つの任務を遂行する。



04.09 RAC Xbox Live

The Dukes of Hazzard: Return of the General Lee

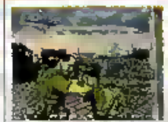
米国の人気ドラマをゲーム化。ミッション制のレースゲームで、マルチプレイにも対応。



04.09 ACT Xbox Live

Tom Clancy's Splinter Cell 3

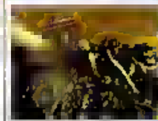
人気ステルスアクション第3弾。今度は北朝鮮でスニーキング。より多彩な行動が可能に。



04.Q3 FPS Xbox Live

Tom Clancy's Ghost Recon 2

グラフィックエンジンを一新したシリーズ完全新作。東南アジアが舞台の15ミッション。

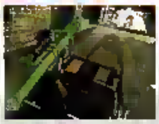


04.Q4 FPS Xbox Live

Far Cry: Instincts

PCで人気のFPSを移植。ジェットスキーなどの乗り物にも乗れる。Xbox Live対応。

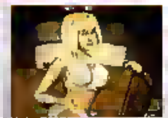
Ubi Soft



04.Q4 RAC —

Notorious: Die to Drive

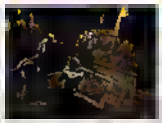
武器でライバルを倒していく異色のレース。全16コースで、クルマのチューンも可能。



04.Q4 SLG Xbox Live

Playboy: the Mansion

Playboy社の社長になり、会社を運営していく異色ゲーム。キャンペーンモードもあり。



04.Q4 ACT Xbox Live

Prince of Persia 2

人気シリーズ最新作。ちなみに制作者は、あの「カラテカ」を作ったJordan Mechner。



04.Q4 SPT —

Rocky: Legends

映画「ロッキー」をゲーム化。映画の登場人物をプロボクサーに育て上げるのが目的。



05.Q1 ADV Xbox Live

Myst IV Revelation

奥の深い謎解きが魅力のシリーズ最新作。絵画のようなグラフィックはもはや芸術。



— FPS Xbox Live

Brother In Arems

第二次世界大戦の史実に基づいたFPS。軍曹となり、チームの部下をリードしていく。

Vivendi Universal Games



04.06 ACT —

Crash Twinsanity

「クラッシュ・バンディクー」の最新作。今作では宿敵コルテックスとコンビを組む。



04.06 ADV Xbox Live

Fahrenheit

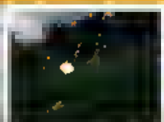
ニューヨークが舞台のホラーアクションアドベンチャー。4人のキャラを操作できる。



04.09 ACT Xbox Live

Fight Club

同名映画を原作にした、リアルファイトにこだわった対戦格闘。プレイモードも多数。



04.10 FPS Xbox Live

Men of Valor

ベトナム戦争を題材にしたFPS。制作チームは「メダル・オブ・オナー」で有名な2015。



04.10 ACT Xbox Live

Red Ninja: End of Honor

女忍者が主人公のスニーキングアクション。ワイヤーを自在に操る。色仕掛けもあり。

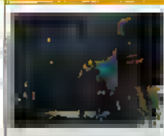


04.10 ACT Xbox Live

The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay

同名の映画をゲーム化。格闘シーンは三人称視点に変化するスニーキングアクション。

Vivendi Universal Games



04.Q4 ACT Xbox Live

StarCraft: Ghost

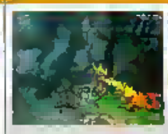
シリーズの世界観がベースのSFスニーキングアクション。ステルス超能力などを駆使。



04.Q4 ADV —

Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude

同シリーズ最新作。主人公が女の子を口説きまくる、コミカルな恋愛アドベンチャー。

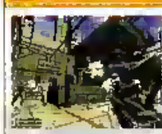


04.Q4 ACT Xbox Live

Spyro: A Hero's Tail

子供ドラゴン'スパイロ'を操るシリーズ最新作。性能の違う5タイプのキャラで遊べる。

Vivendi Universal Games



2004 FPS Xbox Live

Cold Winter

現代を舞台にしたFPS。SISの諜報部員を操り、30種以上の実在武器を駆使して戦う。

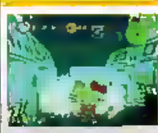
XPEC Entertainment



04.06 ACT Xbox Live

Daemon Vector

12世紀ヨーロッパを舞台に男女ふたりの主人公を操って戦う、軽快な3Dアクション。



04.Q4 ACT Xbox Live

Hello Kitty: Mission Rescue

キティ生誕30周年ソフト。宇宙から来た大魔王にキティらサンリオファミリーが立ち向かう!

総括 昨年以上にたくさんのタイトルが日本にやってくるかも？

今回のE3でマイクロソフトが発表したのは、EAがXbox Liveに参入、ビデオチャット、Xbox Live Arcadeの3つ。これらの日本での展開に関しては、ファーストタイトルも含めて6月の発表会で何らかの発表がありそうだ。

マイクロソフトブースでは160台以上もの試遊台を並べ、62種類のゲームが遊べたというのは、とてもインパクトがあった。ほかのブースにあったものも含めればXboxタイトルは150種類以上も出展されていたわけだが、このうちどれだけ日本にくるのか。編集部で確認している範囲では、思っていた以上に日本にやってくる数は多そうな雰囲気だ。そのあたりは発売が確定しだい、随時誌面で紹介していきたいと思う。

（本誌編集長／松井ムネタツ）

E3おみやげプレゼント!!

E3会場で手に入れた超レアグッズを抽選で10名にプレゼント。誰に何が当たるかはお楽しみ。もちろん、Tシャツはすべてサイズだ! 113ページのあて先で「E3レアグッズ」係までご応募を!（6/10消印有効）

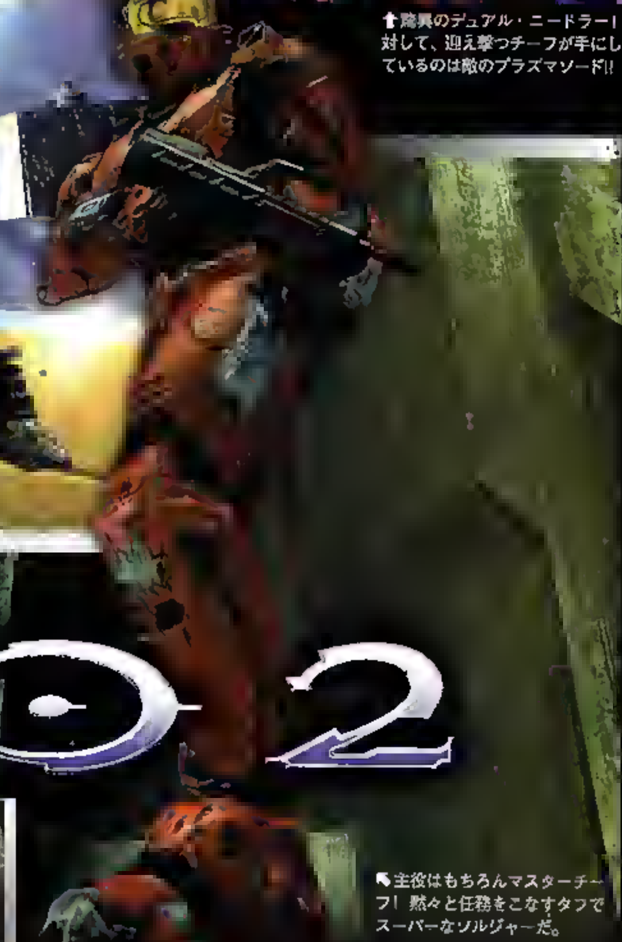


❶「Halo2」ポスター ❷「Halo2」色紙 ❸「Mech Assault2」小物
❹「Conker」Tシャツ ❺「Unreal Championship2」Tシャツ
❻ヒミツのTシャツ ❼「Kameo」Tシャツ



↑驚異のデュアル・ニードラー！ 対して、迎え撃つチーフが手にしているのは敵のプラズマソード!!





↑『Halo』と言えば対戦！『Halo2』ではXbox Liveでいつでも戦える。新要素も多数！

HALO 2

E3にて待望の新要素公開！体験プレイも詳細レポート!!

↖主役はもちろんマスターチーフ！ 黙々と任務をこなすタフでスーパーなソルジャーだ。

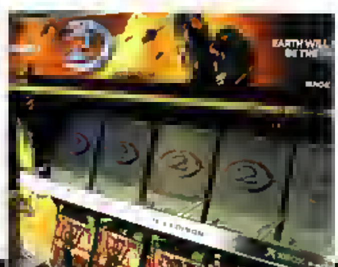
タイトル	ヘイロー2		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	SFシューティングアドベンチャー
発売日	2004年発売予定	価格	未定
開発	Bungle Studios	制作費	—
ブロック数	未定	対象年齢 未定	システム対応 5.1ch / 16人対戦 / Xbox Live
その他	未定		

Xboxのフラグシップタイトルとして全世界が待ち望む『Halo2』。昨年のE3から丸1年、待ちに待った具体的な新情報がついに明かされた。史上最高のFPSアドベンチャー&対戦に酔いしれる日は確実に近づいている！

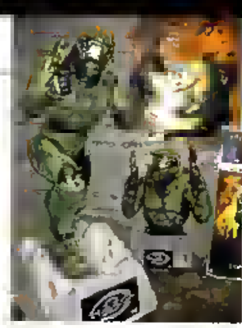
E3 Report 北米での発売日が11月9日に決定！

今回のE3では予想に反し、マイクロソフトによる『Halo2』の出展は一切なし。昨年のE3で専用シアターが設置され、大々的に実機デモが披露されたのと比べると、これはあまりにもさびしい印象だった。とはいえ、ご安心を！ E3直前に行われたXbox発表会（Xbox 2004 E3 Briefing）では、待ちに待った『Halo2』の新情報が明らかにされた。それは実機を使用した、初のマルチプレイの実演デモ！ ひとつたりとも新情報を見逃すまいとスクリーンに集中し、何かアクションが起こるたびに大歓声が上がる会場の空気が印象的だったぞ。さらに、北米での発売日が11月9日に決定！（現状、日本では"今年中"というアナウンスに変更なし）。次ページからは本誌独自の予想を交えつつ、今回明らかになった新要素をひとつずつ押さえていこう。

パッケージも完成!?



←E3では、商談用に限定版と通常版のパッケージ見本を展示。



↑店頭プロモーション用の等身大マスターチーフ。デカい！

マルチプレイに新事実！ 敵のエリートが電撃参戦!!

MULTI PLAY MODE

『Halo2』のマルチプレイでは、前作で敵として登場した"エリート"もプレイヤーキャラとして使用可能！ エリートと言えば、人類をおびやかすコヴナント軍の上級戦士。数々の武器を操ってマスターチーフを苦しめた難敵だ。彼らの武器である"プラズマソード"は、『Halo』対戦に切望されていた近接戦闘専用の武器として、新たな戦局をもたらしてくれるだろう。





➡対戦時は、エリートも地球軍の武器をふつうに扱える。もちろん、逆にマスターチーフがプラズマソードを装備することも可能だぞ。

唸るプラズマソード！ 近接戦闘がさらに激しく！



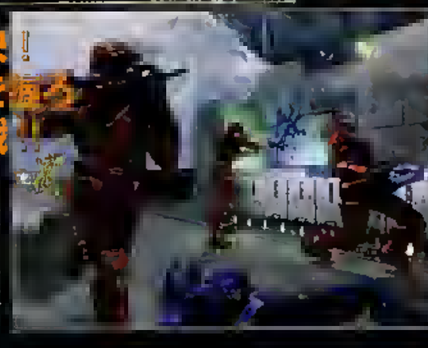
⬅新登場のタレット（砲台）で眼下の敵を一掃！ 強力そうだが、攻撃中を狙い撃ちされる危険性も高そうだ。『2』では、チーフ軍VSエリート軍といった種族対決も楽しそう！

多層空間での立体戦闘！ サバイバルを制するのは!?



上の画面写真を隅々まで見てほしい。画面の上から下まで、じつにいろいろな場所で戦いの火花が確認できる。最大何人まで対戦できるのか？ エリートのほかにもコヴナント軍のキャラは使えるのか？ まだまだマルチプレイへの興味は尽きないところだ。続報を待つべし！

赤と青の対決！ 作戦がカギを握る チーム対抗戦!!

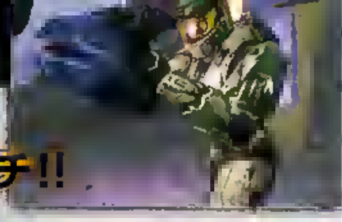


➡前作でもおなじみ、レッドチームとブルーチームに分かれてのチーム戦。以前は2チームまでだったが、全何チームまでチーム分けできるようになるのかも気になるところ。

信じるのは己のみ！ もちろん白熱の個人戦も！

➡ロケットランチャーをかまえる者。それに気づかず接近してくる者（合掌）。Xbox Liveなら、多人数の個人戦だっていつでも実現！





戦闘の核となる武器の数々！ ニューウェポンの情報もキャッチ!!

NEW WEAPONS

今回、正式に判明した最大の新要素が、"両手で2丁、同時に別々の武器を扱える"という武器システムだろう。「片手にニードラーを、片手にサブマシンガンをかまえて同時に照射！」といった攻撃などが可能となるわけだ。これもまた、大きく戦法の幅を広げてくれそうなうれしい仕様だ。後述するが、本誌スタッフが確認したところ、すべての武器で両手撃ちが可能なわけではなく、両手装備できるタイミングなどにも一定の条件があるようだぞ。

前作『Halo』では……

マスターチーフを擁する地球軍の武器は実弾系（全5種）。コヴナント軍の武器はエネルギー弾を発射するタイプ（全3種）で、それプラス2種のグレネード（手榴弾）といったラインナップだった。さて、「2」での総数はどうなる？



⬆武器の絶妙なバランスが『Halo』の対戦を非常に奥深いものにしていた。



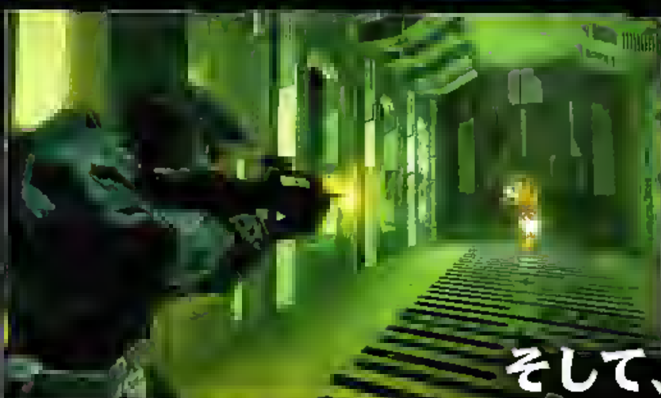
剣と剣の激突！ 近接ソードバトル!!

⬅コヴナントの武器・プラズマソードを装備したマスターチーフ。空いた左の拳を前方に突き出したその姿は、まるで拳法の構えのようだ。ソード専用のスタイルなのだろうか？



遠距離の要スナイパーライフル

➡抜群のスコープ機能を搭載し、遠距離からでも鋭くターゲットを射抜けるスナイパーライフル。細かな機能調整等は不明だが、今回もその役割は変わらないだろう。戦場の狩人となれ！



⬆バトルライフルと仮称される新武器。前作のハンドガンとアサルトライフルの中間的性能と予想！

ダブルマシンガン!!

➡今回の両手システム判明にともない、これが2丁で1セットの単体武器ではなく、"サブマシンガン"×2だったという事実も判明。連射性能が高そうだ。



そして、待望のニューウェポンも!!

新武器の情報をサイト上で発見！

「Halo」シリーズの開発元であるBungie Studiosの公式サイトに、新武器のモデリング画像がアップされている。画像のファイル名から、"Battle Rifle"、"SMG (Sub Machine Gun)"という名前がうかがえるのだ。

バトルライフル Battle Rifle

照準用スコープを標準装備。近〜中距離戦用の汎用銃といった印象だ。



サブマシンガン Sub Machine Gun

アサルトライフルの改良版だろうか？ 殴りで使っても痛そう！



Bungie Studios公式サイト http://www.bungie.net/

操縦者を振り落とせ！マシン強奪も可能に!!

COMBAT VEHICLE

『Halo』シリーズにおいて武器とともに忘れてならないのが、使い勝手のいいマシン（乗り物）の存在。地球軍の"ワートホグ"（軽装甲車両）やコヴナント軍の"ゴースト"（ホバークラフト）など、数々のマシンの運用は、広大なフィールドを突っ走る爽快感以上の意味をゲームにもたらしていた。それが『Halo2』ではさらに、他人が操縦中のマシンに飛び乗って操縦者を払い落とし、そのまま自分が乗り込むという"強奪"アクションまで可能に！ 前作ではマシンに相対したとき、轢かれること（一撃死）を恐れて避ける一方だったが、そこから一転、[illegible]のチャンスが生まれてくるわけだ。さらにスリリングな戦闘の駆け引きが楽しめることは間違いない！



戦場に響くエンジン音！マシン争奪戦が勃発!?



↑→前作に登場したワートホグ、ゴーストともデザインがリファインされ、さらにカッコよく仕上がっているようだ。新マシンの追加があるのかどうかが気になる！

ゴーストに飛び乗り強奪を狙うエリート！



↑マシンに乗っても油断は禁物。『2』では操縦中に奪われる危険性もあるぞ。ただ、逆に考えれば奪うチャンスもあるということ。奪われたら、また奪い返せ！

E3 Report 体験プレイからさらなる新情報を入手!!

E3で一般展示されなかった『Halo2』だが、マイクロソフトブース裏の一室にて、一部のユーザーやプレス関係者にのみ、実機でマルチプレイが体験できる機会が与えられた。これは「現時点では、スタッフによって管理されたクローズドな環境のほうが対戦の楽しさを正しく伝えられる。まずは業者ではなく、応援してくれているファンに遊んでほしかった」という開発元のBungie Studiosの考えがあってのようだった。ともあれ、ここでは実際に対戦に参加した本誌スタッフが、わずかなプレイ時間からつかんだ新情報を列記しておこう。あくまでも主観や予測を含む情報であり、開発中仕様のため今後変更される可能性もあるが、『Halo』ファンなら、より鮮明に『2』のイメージを描けるはずだ！

1. 対戦時は、マスターチーフとエリートとでキャラ自体の性能差はナシ。

2. 片手武器（ニードラーやサブマシンガンetc.）の使用時に別の片手武器を入手すると、持ち替え（Xボタン）か2丁同時装備（Yボタン）かを選択できる。2丁装備時はL・Rトリガで左右の武器を個別に発射可能。ただし、スナイパーライフルなどもともと両手を使う武器は、2丁同時装備は不可。

3. 対戦マップ固有と思われるギミックを複数確認。破壊時の爆風で敵を巻き込めるエネルギータンク、スイッチで作動させるとワートホグの通り道に使えるブリッジ（橋）の存在etc.

4. マシンは、タイヤやウィング、ボディなどパーツ単位での破壊が可能。

5. ロケットランチャーは、走行中のマシンに向けて撃つと、ある程度弾が自動追尾するという機能が追加された。

6. 体験プレイ時はシステムリンクのようだったが、10人同時対戦を確認。最大人数はもっと増えそう！ （え）



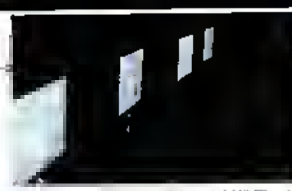
↑同時撃ちでエリートのシールドを削ぎつつダメージ！

↓ゴースト強奪はマシンの前後どちらからでもできる。





↑パーツ単位で損壊。爆発する本体部分は攻撃利用も可！



↑暗室にセッティングされた対戦用マシン。初めて触る『Halo2』に胸が高鳴る！

チーフVSエリート！10人で旗取り合戦！



↑体験プレイは、チーフ5人対エリート5人のチーム戦。ルールは前作でもおなじみの"キャプチャー・ザ・フラッグ"！

NINJA GAIDEN

MASTER NINJA TOURNAMENTと中盤Chapterを徹底攻略！

まず現在進行中の一大イベント、MASTER NINJA TOURNAMENTでランキング上位を目指す方法を紹介。Chapter攻略は半ばを越え、[illegible]するChapter10～13を詳細に攻略していくぞ。

タイトル	ニンジャガイデン		
発売元	テクモ	ジャンル	アクション
発売日	発売中（3月11日）	価格	8190円（税込）
開発	Team NINJA	制作者	プロデューサー：板垣伴信
ブロック数	45ブロック～	対象年齢	18歳以上
システム対応	5.1ch / [illegible] / HDTV		
その他	ワイドテレビ対応、Xbox Liveはコンテンツダウンロードおよびランキング		

終了間近！ #1 MASTER NINJA TOURNAMENTにチャレンジせよ！

いままさに、「NINJA GAIDEN」の世界のトッププレイヤーを決めるMASTER NINJA TOURNAMENTが開催されている。第1回の期間は5月13日から6月5日まで。本誌が店頭に並ぶころはまさに佳境となっていることだろう。ルールは、ノーマル設定のトータルカルマで争うというもの。ここではランキング上位を目指す方針について紹介しよう。

Point 1 ザコ戦ではTIME BONUSを確実に取れ！

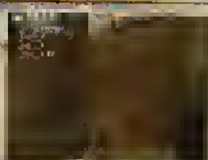
ザコ戦では、どの場所でも規定時間内に倒してタイムボーナスを獲得しよう。もちろんカルマ表示はつねに出しておくこと。その場に適切な武器を使い、敵の出現パターンを覚えるのが基本だ。Chapter1～2は龍剣のXY(X)YとXY着地絶技を使い分け、エッセンスひとつ吸収の絶技を意識して使うといい。後半Chapterではフレイル、ダビラヒロを多用。とくにダビラヒロの使いかたは重要で、捌き技の法を自在にできるテクニックが必要だ。また、弓、爆裂矢、爆破手裏剣、忍法をザコに惜しまず使うのも大切。たとえば倉庫内のFL-2000は、弓（爆裂矢）の主観でテンポよく射たないと取れないぞ。

武器選択の重要性

重装歩兵はヴィゴリアンフレイルで



↑重装歩兵にはフレイルの烙鉄が異常なまでに使える。



↑烙鉄十空中Yを決めたあと、敵のやられ戸で生死を判断。

シャドウ（フレアシャドウ）は大刀ダビラヒロで



↑シャドウの最初の一撃に捌きをかけて倒すのが必須テク。



↑魔神MSATに対してもダビラヒロがあればほぼ問題なし。

敵出現パターンを覚える

EX）地下水路 古代階層のシャドウ戦







↑古代階層の3匹出現するシャドウは、1発がけの捌きX3回で倒しても時間切れぎりぎり。2体目、3体目の出現位置をおぼえ、即座にその位置へ移動して待つ。

Point 2 ボス戦のTIME BONUSは重要な得点源！

ボス戦のタイムボーナスは、後半のChapterになるほど重要になってくる。それはボス本体の得点と、最初の設定タイムが増えるためだ。戦っていると一瞬に思えるが、後半のボスなら万単位で稼げるカルマが変わってくる。ポイントは適した武器を使うということ。体力減少時の天衣無縫が活躍するが、もっと速く倒せる武器がある場合も多い。忍法では鬼火の術がボス戦に有効。道中の増殖敵でチマチマ100単位を稼ぐまえに、ボスの速攻パターンを限界まで模索するほうがはるかに建設的だ。



↑ワームの喰いを誘って鬼火無敵で抜ける。



↑覚醒アルマは完全にパターン化していく。

Point 3 Chapter11以降は回れる場所をすべて回る

Chapter11以降は、タイロンや地下水路などと行き来できるため戻って敵を倒しまくったほうがいい。同じ敵を複数回倒して稼いでいこう。このためにカルマは一気に倍増する。複数回倒した場合、合計点は初回の点数の2倍未満におさまることは覚えておこう。



↑地の底のグールまで戻ってしつこく稼いでいこう。

編集部でもチャレンジしました！

上記の方針をもとに、編集部でもトーナメントにチャレンジしてみた。結果は1795万で暫定トップ。ボスは瞬殺しているものの逃したザコの1万が多く、Chapter9～10では戦略ミスから520万近く落ちている。プレイ時間もクリアー時トータル15時間くらいなので、期間終了までに北米勢に抜かれるであろう。



↑試しに登録してみると160万差で暫定トップに（5月18日）。正味20時間強でここまで出せたので、1800万程度なら、チャレンジは遅くない。

『NINJA GAIDEN』を遊び尽くせ！

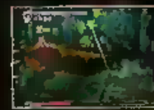
1回クリアーしただけでは終わらず，まだまだ腕が上がる要素満載の本作。新たに目標を設定し，違ったプレイでとことん楽しもう。

後半Chapterは龍剣以外の武器を利用せよ

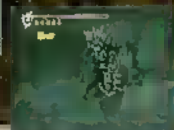
万能の武器に思える龍剣（真・龍剣）だが，じつはChapter8以降は龍剣以外の武器のほうが有利だ。龍剣は魅力的なゲーム性の武器だが，武器を使い分けたほうが楽に進むことができる。たとえば重装歩兵が闊歩するChapter 8と9は，ヴィゴリアンフレイルを装備して進んだほうがいい。Chapter 10以降はフレアシャドウ，ゴブデックなどが出現するので大刀ダビラヒロをメインに使っていく。違う性能の武器をいかに活用するか考えるのが深いぞ。

ダビラヒロ　Capter 12以降は龍剣より使用頻度大

リーチが長いため，バックステップでかわすタイプの敵に強い。また掴み技の法が強力で，シャドウを1発で倒せる。XXXXXYの1セットでガルラなどを倒せるのも魅力だ。



⬆ワーム系などとボス戦にもかなり役立つ。



⬇XXXXXYで，ほとんどのザコ敵に楽勝。

ヴィゴリアンフレイル　重装歩兵、群がるザコ敵全般に強い

フレイルの強みはなんといっても龍剣の飛燕にあたる焔鉄だ。さらにY連打で空中Yが出るので，龍剣Lv3の飛燕より強力。重装歩兵を焔鉄1発で倒せるのは大きい。



⬅焔鉄の強さと，周囲をくまなくカバーするX連打の性能をうまく活かそう。

天衣無縫　浮遊するボス全般に威力を発揮

ジャンプから空中でXXXYが出せるのが強い。そのため，浮遊するタイプのボスに強さを発揮する。リスクはあるが，体力を減らして文字を光らせた状態なら攻撃力アップだ。



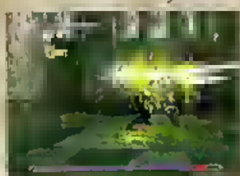
⬅スマウガンの腹に潜り，XYXXXYで攻撃すれば一気に大ダメージを与える。

最速を目指す！ タイムアタック基礎講座

10万点のタイムボーナスを獲得するだけならそれほど難しくはないが，あえてタイムにのみこだわって突き詰めてみると，これが思いのほかおもしろい。強制戦闘以外はすべて走り抜け，ボスを速攻で倒すのが基本で，アイテムの取捨選択やルートの取りかたなどの細かい判断なども重要になる。何度もリトライしながら究極のタイムを目指してみてはいかがだろうか。極めれば2時間台でクリアーできるので，時間がないときにもオススメなのだ。

Point 1 忍法を惜しむな

強制戦闘時は惜しまずに忍法を使いまくろう。グールには火炎龍，ガルラ&ゴブデックはレベル3の雷陣槌が有効。鬼神珠はなるべく取ろう。



⬅鬼神珠は僧院を捨てる。60 KILLをやっている余裕は当然ない。

Point 2 鍛錬の優先度

タイムアタックでつらいのがエッセンスがたまらないこと。鍛錬は龍剣，フレイル，ダビラヒロの順に。エッセンスの宝箱は祝福の腕輪装備で開ける。



⬅ショップの活用は基本鍛錬とスカラベの交換のみ。利用回数も徹底的に絞ろう。

重要テク！　敵を無視して扉を開ける方法

必須となるのが，敵群に囲まれた状態でもXボタンのInteractを優先して反応させるテク。裏風中にガードを押したまま，先行入力でXを押せば攻撃せずに扉などに入れるぞ。



⬅裏風中も左トリガから手を離さないことがポイント。Xは連打すると確実だ。

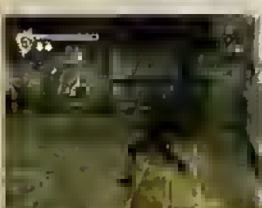
目標クリアータイム 2時間30分

まずは3時間を切ることを目標に。6面以降はショートカットも多いぞ。リトライ時もクリアータイムは変化しないので何度も挑戦！

カルマシステムの仕組み

既存のスコアシステムとは，一線を画した仕組みを持つカルマシステム。その算出方法はかなり独特で，敵キャラの出現ポイントごとに計算されていく。この出現ポイントとは，カルマ表示中のタイムカウント表示が継続するエリアのこと。原則的として，出現ポイントの敵の全滅によって各種ボーナスを加算。唯一，コンボボーナスのみ例外的にコンボの連続ヒット継続が失敗した時点で，その数に応じたボーナスがカルマとして加算されていく。

ただし，これらのボーナスは出現ポイントから逃げた場合と，全滅後に復活した敵で得られるカルマが1回ごとに半減していく仕組み。また，タイムボーナスは敵を全滅させない限り半減なし。全滅まえに出現ポイントから逃げた場合は，ザコの基本点を10分の1として計算したボーナスが加算。



⬅タイムカウントの継続エリアごとにカルマを算出する。



⬅大コウモリなど，タイム表示がなければカルマもゼロだ。

コンボボーナス

コンボが成立した連続ヒットボーナスで，1ヒットで10を加算。ヒット数を増やしても変わらず，最大999ヒットで9990がボーナスの上限となる。



⬅コンボで入るボーナスは，ヒット数を伸ばしてもイマイチ。

キルボーナス

ザコ＝1000／ボス＝100000として，敵1体を倒すごとに計算される基本点。全滅時に規定タイムが残っていた場合は，残タイムがボーナスに加算。



⬅ボス戦でタイムが残せれば，大量ボーナスを得られるぞ！

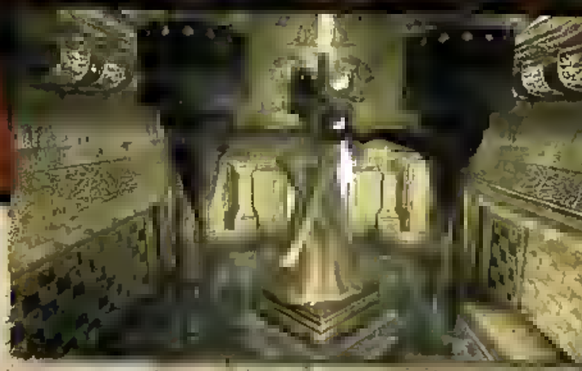
タイムボーナス

出現ポイントの規定タイム内に，敵を全滅させると10000のボーナス。残りタイムは（残タイム×1.25）×（キルボーナス÷10000）として計算される。



⬅ほかのボーナスと違い，全滅後の復活時のみボーナス半減。

Chapter 10 地下水路



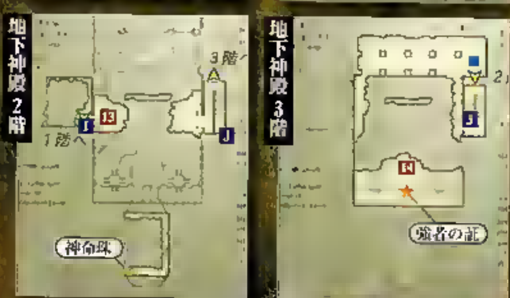
地下世界に広がった水路を探索せよ!

地下世界に張り巡らされた広大な迷路と、数多くの謎がハヤブサの行く手を阻む。強敵となるフレアシャドウと戦い，地下水路に隠された装置を操作すれば道が開ける。地下水路から地下水脈を抜けて，地下神殿の奥深くで待ち受ける魔神バズ・ズーを打ち倒せ!

Map







MAP DATA			
		鬼道仙薬	1
霊命薬	2	セーブポイント	2
霊命仙薬	5	ムラマサショップ	1
鬼道薬	1	スカラベ	9

ENEMIY DATA	
●大コウモリ	●魔神フレアシャドウ
●ビーツーフライ	●廃棄物



➡マンホール周辺で一定時間待つとフレアシャドウが出現する。

0 ドゥウォーク
マンホールに落ちる

1 地下水路 中層
地下水路の地図を入手

2 地下水路 天秤の間 下
蟲の鍵を入手

3 地下水路 中層
サンダーボルトワーム戦

4 地下水路 天秤の間 上
流水の赤石を入手

5 地下水路 上層
流水の赤石をはめる

6 地下水路 中層
水霊の像を入手

7 地下水路 古代階層
水霊の像で扉を開ける

2 3 鍵を取ったらワーム戦へ

地図を手に入れたあとは，古代階層から天秤の間を目指して蟲の鍵を入手する。これで地下水路中層の扉を開錠して入れるので，忘れずにセーブをしてから来た道を逆走。扉を開けると，サンダーボルトワーム戦が待っている。

4 6 水を抜いて像をゲット!

サンダーボルトワームを倒したあとは，百雷槌の術を取って奥へ進むと天秤の間に到着。ここで手に入る流水の赤石は，古代階層から入れる赤の貯水槽で使用。装置で水を抜き，地下水路中層まで戻って水霊の像を手に入れる。

60 KILL AREA 地下水路 古代階層

入手アイテム：魂返の護符

廃棄物が沸く北側の部屋に，魄封珠入手後に入ると×60匹の出現条件が成立。ウォーハンマーが鍛えてあればMAX絶技，龍剣なら飛燕返し中Yで倒していこう。



➡広範囲のMAX絶技を狙っていけば，エッセンスを効率よく稼げる。

8 地底水脈 下層
サンダーボルトワーム×2を倒す

9 地底水脈 上層
流水の青石を入手

10 地底水脈 下層
ヒビの入った壁を破壊

11 地下水路 中層
流水の青石をはめる

12 地下水路 天秤の間 下
女神像スイッチを操作

13 地下神殿 2階
壁スイッチを矢で操作

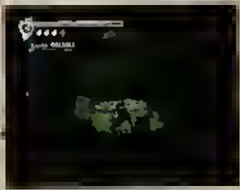
14 地下神殿 3階
強者の証を入手

15 地下神殿 1階
強者の証をはめる

16 地下神殿 1階
パズ・ズー戦

9-11 帰り道は逆ルートを進む

地底水脈で流水の青石を入手したあとは、ヒビの入った壁を破壊→地下水路の中層まで戻って青石をセットする。



←ヒビの入った壁は、ウォーハンマーやダビラヒロで破壊することが可能。

12 飛鳥返しで反応させろ！

赤と青の貯水槽の水を抜けば、天秤の間の扉が開く。柱列通路の仕掛け扉は、女神像のスイッチで操作できる。



➡女神像のスイッチの操作は、飛鳥返しで最上段まで上がって落ちればいい。

13 14 足場を降ろして証を入手

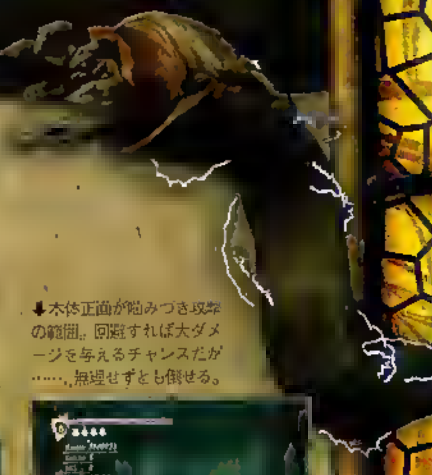
西側の小部屋から壁走りなどで神殿2階へ移動。弓矢でスイッチを操作→下ろした壁を使って、神殿2階に移動すれば強者の証を手に入れられるぞ！



←手持ちの矢が切れていた場合は、西側小部屋の死体で矢を補充可能だ。

Chapter 10 Boss：サンダーボルトワーム

攻撃を避けて反撃を叩き込め！



サンダーボルトワーム戦において、重要なのが戦闘時の位置取り。咬みつき攻撃のラインから左右にズレた位置で、ガード待ちしながら裏風での回避が基本となる。攻撃を狙うポイントは、サンダーボルトワームの攻撃を避けた直後。隙の大きな首振り攻撃などには、ダビラヒロの炎獄斬(XXXXY)を反撃として入れていく。余裕があれば、攻撃の合間に風車手裏剣でダメージを与えていこう。

⬇本体正面が咬みつき攻撃の範囲。回避すれば大ダメージを与えるチャンスだが……無理せずとも倒せる。





⬅武器はダメージの高いダビラヒロがオススメ。戦闘まえにショップで鍛えておく。

60 KILL AREA

地下水路 天秤の間 下

魔神フレアシャドウ

入手アイテム：九字神珠

柱列通路に入ることで、魔神フレアシャドウ×60体の出現条件が成立。ガードを崩されないので、ガードから反撃に稲綱落としを狙っていけば問題なし。ダビラヒロを鍛えていれば、掴み技で効率よく倒せる。



⬆ガード状態でXとYを交互に押せば、勝手に掴み技が出てくれるので楽に戦える。

Chapter 10 Boss：魔神パズ・ズー ダウン状態に追い討ちを狙え！

ガードしないため切り放題だが、ひるまないうえにダメージがほとんど与えられない厄介なボス。ダメージを与えるチャンスは、飛燕や絶技を数回ヒットさせたあとのダウン状態のみ。このため飛燕で一撃離脱が基本だが、接近戦に持ち込んで、咬みつきor踏みつけ回避から隙に左スティック1回転Y溜め斬りも狙える。ダウンを奪ったら、頭部を攻撃してダメージを与える。XY～爆破手裏剣をくり返して、一気に大ダメージを与えていこう。



主要攻撃方法

ライン爆破



レーザーの軌道上に爆炎が上がる攻撃で、直線軌道と扇状軌道あり。ラインをズラして、裏風→ジャンプで接近しよう。

かみつき



近距離の本体正面にいるとくり出す大ダメージの投げ技。モーションが見えたら、裏風などで本体の下に逃げ込んでいく。

岩起こし



大きく左右に振る両腕で、岩を吹き飛ばす攻撃。腕と岩の両方に攻撃判定があるので、無理せずにガードでやり過ごそう。

踏みつけ



近距離の本体左右だと片足、後ろ側に回り込むとガード不能な両足の踏みつけがくる。攻撃は遅いので見てから回避可能。



⬆氷殺陣の術をくり返すだけでも倒すことはできる。



➡入り口側なら安全に背後へ回り込める。攻撃のタイミングを見て絶技を叩き込め。

Chapter 11 ザルカンへの抜け穴

堀の中を泳ぎ、ドーク重鬼卿を追いかける

抜け道を捜し、ザルカンの堀に侵入したハヤブサ。しかし帝国は警戒怠りなく、堀にも怪魚シャーゲルスやFL-2000を放っていた。水中に隠されたメダルと酸素ボンベを入手すると、秘密の抜け穴が出現。長い水中通路を抜け、ついにドーク重鬼卿と対峙する。

Map



MAP DATA

●霊命薬	0	■鬼道仙薬	0
■霊命仙薬	2	Ⓢセーブポイント	3
●鬼道薬	0	Ⓜムラマサショップ	1
		スカラベ	5

ENEMY DATA

- ●FL-2000
- ●大コウモリ
- ●シャーゲルス
- ●ビーツーフライ

1 ザルカンの堀
スタート地点の近くでザルカンの堀の地図を入手

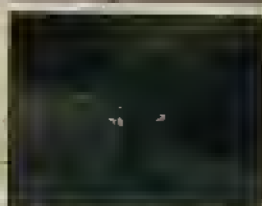
2 ザルカンの堀
スタート地点の堀で水中の鉄格子の裂け目をくぐり、金のメダルを入手

3 ザルカンの堀
狭い通路の途中で、忍びの手帳からダイヤルナンバーを入手

4 ザルカンの堀
ダイヤルロックの扉を通りすぎ、その先の堀で梟の目を入手

2 シャーゲルスにかまわず金のメダルを取る

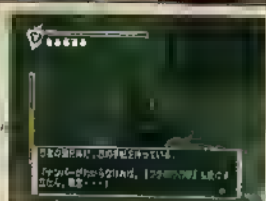
スタート地点から堀に向かって、右側の水中に金のメダルが沈んでいる。まず水中を進み、金のメダルを回収しよう。ここではまだ水中銃がないので、怪魚シャーゲルスは無視して進んだほうが無難な選択だ。倒す場合、時間はかかるが、龍剣のX連打で攻撃しよう。



←鉄格子の切れ目を進んで金のメダルを入手しよう。

4 5 梟の目を入手し、ダイヤルロックを解除

ダイヤルロックのナンバーは、水路の途中に沈んでいる忍びの手帳から情報を得よう。ロックを解除するには、水中でも目が利くようになる"梟の目"も必要。梟の目はダイヤルロックから右に進み、沈んでいる忍者からゲット。



←梟の目を手に入れ、ロックを解除しよう。

水中の操作を指南

水面でAボタンを押すと潜り、水中でAボタンを押しっぱなしにすると潜ったまま泳いでいく。方向感覚が狂いやすいので、マップで進行方向をこまめに確認しよう。酸素ボンベを取るまでは空気メーターに注意して行動すること。



➡水中ではAボタン押しっぱなしでスムーズに泳げる。

5 ザルカンの堀
ダイヤルロックの扉を抜け、先に進む

6 ザルカンの堀
陸に上がり、水中銃を入手

7 ザルカンの堀
堀の中島を経由して、沈没船へ

8 ザルカンの堀
沈没船の船内でクランクを入手

9 ザルカンの堀
船上に上がり、クランクを操作

10 ザルカンの堀
船内の奥で酸素ボンベを入手

11 ザルカンの堀
沈没船手前のジグザグの水中通路の奥で、銀のメダルを入手

9 10 クランクを使え!

沈没船の、船内の奥には酸素ボンベが隠されている。3体のFL-2000を水中銃で撃破したあと、船内からクランクを入手。甲板に上がってクランクを使うとさらに奥に入れるので、その先から酸素ボンベを入手しよう。



←クランクを使うことによって酸素ボンベが取れる。

11 酸素ボンベを活用して銀のメダルを入手

沈没船の手前の堀には、ジグザグの長い水中通路がある。この奥に銀のメダルがあるので、必ず入手しよう。沈没船から得た酸素ボンベを使って進めば、水の中で息が切れることはない。



←ジグザグの水中通路には銀のメダルと神命珠がある。

12 ザルカンの堀
堀の中島に戻り、金と銀のメダルを祭壇にはめる

13 ザルカンの堀
亀裂から秘密の地下へ

14 秘密の地下 上
秘密の地下を下層に進む

15 秘密の地下 下
エレベーターを操作

16 ザルカン
球技場でドーク重鬼卿戦

FL-2000の対処法

浮遊砲台のFL-2000は、基本的に水中銃で攻撃。水中銃を取るまえや、水面すれすれの場所は龍剣で攻撃してもいい。沈没船の付近は高い場所を移動しているので注意。水面に映る影を見て、向きを合わせて水中銃で撃っていこう。



↑水面に映る影を見て、向きを合わせる。少し離れて撃つと当たりやすい。

金庫から魄封珠を入手

ボスと戦うまえに、司祭の部屋にエレベーターで上ってみよう。金庫を開ければアイテムが手に入るぞ。開けるのが3回目なら魄封珠が入手できるはず。黒忍はダビラヒロを使うと楽に倒せる。



←司祭の金庫からは計3回アイテムが入手可能。

Chapter 11 Boss :ドーク重鬼卿　突進攻撃を誘って連続攻撃だ



ドーク重鬼卿はガードが固く、飛び道具の攻撃をほぼ受け付けない。攻撃力は高く、ガード不能のつかみもしてくるので危険だ。近い間合いでドークが動いたら、瞬時に裏風で逃げるくらいでないとつかまれるので注意しよう。

いちばん簡単な方法は飛燕の連打だ。時間はかかるが、なんとかこれだけで倒すことはできる。もっと攻め立てたい人は、飛燕をガードされたら着地絶技(Y連打で出る)を出し、これもガードされたらその場で垂直ジャンプから着地回転絶技を出すとよい。回転絶技で相打ちになることはあるが、かなりの確率で無傷で当てられる。

早い倒しかたは、突進斬りを裏風でかわし、連続技を叩き込む戦法。ダビラヒロでXXXYを決めていこう。限界まで早く倒したいなら、体力を減らした状態の天衣無縫だ。突進をかわしたらXY(長押し)Yで攻撃するといい。







←ドークが突進の構えに入ったらすぐに裏風で距離を離す。すると突進攻撃が空振りするので、連続技を叩き込んでいく。



↑じりじりと近づいてきたらつかまれる危険がある。動きを見て裏風で逃げよう。

主要攻撃方法

つかみ(投げ)



プレイヤーの体力を吸い取り、自分の体力を増やす攻撃。裏風で後方へ回避しよう。

衝撃波



剣を叩きつけ、衝撃波を出す。タイミングよく垂直ジャンプしてかわすといい。

連続斬り



ガードを崩されるので、遠くに逃げよう。飛燕を当てるなら、終わり際を狙う。

突進斬り



直線的に突っ込んでくる。構えが見えたら裏風でかわそう。その後に連続技が入るぞ。

Chapter12 洞窟



体術を駆使して洞窟の謎を解き明かせ

球戯場で動く足場のパズルを解き、洞窟へ進むと新たな敵、魔神ゴブデックが登場する。洞窟内部は氷と炎で構成されており、その関係は密接。氷と炎の各洞窟で対峙するボスを倒しキーアイテムを入手して、最後に火龍の間へ進み、背徳の悪魔像を手にしよう。

Map



MAP DATA			
		鬼道仙薬	2
霊命薬	0	Ⓢセーブポイント	4
霊命仙薬	5	Ⓜムラマサショップ	1
鬼道薬	0	スカラベ	8

ENEMIY DATA	
	●魔神ゴブデック
●魔神シャドウ	●魔神アイスゴブデック
●魔神フレアシャドウ	●魔神MSAT
●魔神ガルラ	●魔神重装歩兵

1 ザルカン
球戯場のスイッチを操作する

2 ザルカン
ザルカンの滝へ進み、
ザルカンの地図を入手

3 ザルカン
滝裏の壁を破壊して、
洞窟内へ侵入

4 洞窟 上層
氷の洞窟で洞窟の地図を入手

5 洞窟 上層
氷穴1を破壊して洞窟中層へ

1 球戯場のスイッチを操作して上層へ

球戯場の動く足場の謎解き。下図の手順でスイッチを操作すればいい。上層へは、移動させた足場から壁走りを駆使すれば問題なく上っていける。

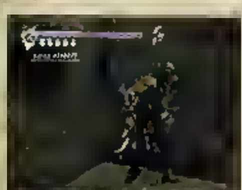
足場スイッチの配置図



スイッチの操作順

①-②-③-④-⑤-④-⑥

足場を操作するスイッチは、球戯場内に全部で6ヵ所。最上段にあるスイッチ⑥を操作すれば、すべての足場が固定されるしくみだ。



←スイッチ②付近から上層へ上るときは、この位置から壁走り×3で。

6 洞窟 上層
古代鉄鋼所遺跡で
ヴィゴルの盾を入手

7 洞窟 中層
ヴィゴルの盾で五角形の扉を
開け、溶岩洞窟へ移動

8 洞窟 中層
石板のかけら(左)を入手

9 洞窟 中層
鉄鉱石を入手

10 洞窟 中層
ジャンプスイッチ1を操作

ザルカン球戯場
魔神ガルラ

入手アイテム：九字神珠

球戯場最上層のスイッチ操作後、再び球戯場中央へ戻ると魔神ガルラが60体出現。大刀ダビラヒロなら、炎獄斬1セットで1体を殺すことが可能。60体すべて倒すと最上層に九字神珠が出現する。

皇宮大階段
魔神シャドウ&魔神フレアシャトウ

入手アイテム：九字神珠

皇宮大階段前に行くと、魔神シャドウ&魔神フレアシャドウが60体出現。大刀ダビラヒロを装備し、覇界旋を狙って攻撃すれば、制限タイム内に倒すことが可能。60体すべて倒せば九字神珠を入手。

11 洞窟 上層
古代鉄鋼所遺跡の溶鉱炉に鉄鉱石を4つ入れる

▼

12 洞窟 上層
ジャンプスイッチ2を操作

▼

13 洞窟 上層
氷の洞窟でヴィゴルの歯車を入手

▼

14 洞窟 上層
氷穴2を破壊し、洞窟下層へ

▼

15 洞窟 下層
魔神ヨトゥンフラウ戦

▼

16 洞窟 下層
氷の瞳を入手し、氷の扉を開けて洞窟中層へ

▼

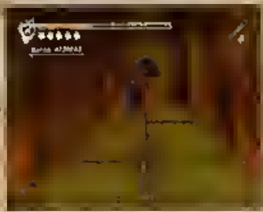
17 洞窟 中層
氷の洞窟から溶岩池へ移動

▼

18 洞窟 中層
ヴィゴルの歯車で溶岩池の丸いくぼみの扉を開ける

11 鉄鉱石は4つでオーケー

溶鉱炉へは鉄鉱石を4つ投入する。溶岩池と古代鉄鋼所遺跡にふたつずつあるので、火龍の間手前の鉄鉱石は不要。



←古代鉄鋼所遺跡のシーソーの反対側も忘れずに。

14 熱で溶けた氷壁の先へ進む

溶鉱炉で鉄鉱石を溶かした熱で氷の洞窟側の古代鉄鋼所遺跡の氷壁が溶けて道が開ける。セーブも忘れずに。



➡この先の氷穴に入るとヨトゥンフラウ戦。大刀ダビラヒロを装備する。

16 ぶら下がりで魄封珠をGET

ヨトゥンフラウ戦後、洞窟中層までいったん上ったらそこからぶら下がりで落ちる。すると魄封珠を入手できる。



←飛鳥返しで気になった箱も、上層からぶら下がりで落ちれば回収可能。

19 洞窟 中層
ファイヤーワーム戦

▼

20 洞窟 中層
炎の瞳を入手

▼

21 洞窟 中層
火炎道のジャンプスイッチ3を操作して、炎の壁を通過

▼

22 洞窟 中層
ジャンプスイッチ2を操作

▼

23 洞窟 中層
溶岩池の石碑のレリーフの扉を氷と炎の瞳で開ける

▼

24 洞窟 中層
火龍の間で背徳の悪魔像を入手

▼

25 洞窟 中層
スマウガン戦

▼

26 洞窟 中層
スマウガンの骸を渡り、奥の扉から地底水路へ

19 サンダーボルトワーム同様の戦術で

右側の壁際を位置していればファイヤーリング以外の攻撃に対しては安全。首振り攻撃をかわして反撃しよう。



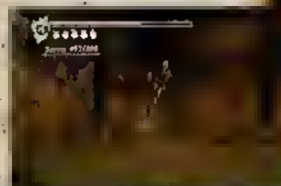
←ファイヤーリングはタイミングを計り垂直ジャンプで回避。



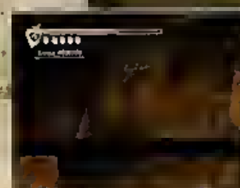
➡大刀ダビラヒロを装備して、攻撃をかわしたら反撃しよう。

21 スイングから壁走りで炎の壁をクリアー

ジャンプスイッチ3を操作したら、そのままアナログスティックを前へ入力しておくのがコツ。スイングはやや斜めから飛び移っても問題ない。



➡スイッチ操作後のジャンプから、斜めにスイングへ移動すること。



←スイング後は壁走り－ジャンプでクリアーしていこう。

Chapter 12 Boss : 魔神ヨトゥンフラウ

大刀ダビラヒロ一閃！ 正面で切り刻め！

氷の洞窟で対峙するボス。要注意攻撃は、両腕を高く振りかざしたあとの投げ。正面で垂直ジャンプして投げを回避し、炎獄斬で反撃しよう。氷柱攻撃がきた場合は、ヨトゥンフラウの背後に回り込むように裏風で回避すること。



←交互にくる打撃も裏風で背後へ回避して反撃しよう。

Chapter 12 Boss : 溶岩龍スマウガン

上段階層でラクラク勝利！



下段と上段階層に分かれている火龍の間。スマウガンと戦うときは、ジャンプスイッチを操作して上段階層へ移動すること。上段階層部では、床のいちばん左端に位置すれば噛みつき攻撃は食らわない。問題は火炎ブレスとソニックウェーブ。ソニックウェーブはガードが可能なので、裏風で回避、もしくはガードでもオーケー。火炎ブレスがきたら画面手前へジャンプして、飛鳥返しで回避しよう。スマウガンが頭部を近付けてきたら攻撃のチャンスとなる。

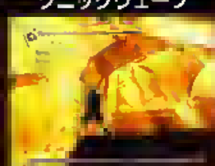
主要攻撃方法

火炎ブレス



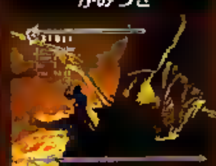
画面手前に向かってジャンプすれば、壁は見えないが飛鳥返しが可能になっている。

ソニックウェーブ



スマウガンの奇声とともに衝撃波がくる。そのままガードか裏風で回避しよう。

かみつき



上段階層限定攻撃。上段階層の床のいちばん端にいれば攻撃を受けることはない。

火炎弾



下段階層限定攻撃。上段での戦いが基本なので機会は少ないが、回避する際は裏風で。



Chapter 13 覚醒

あの強敵が再び姿を現す……

地下水路からタイロンへ向かうハヤブサ。道中で集めた石板のかけらを双頭蛇の像へはめ込むと、ストーンサークルが輝きだし、ハヤブサの身を隼の里へと送り出す。真・龍剣を入手し、ストーンサークルを乗り継ぐと、そこには力を覚醒させたアルマ重鬼卿がいた。

ピラミッド外



ピラミッド外





⬅ピラミッドの上には囚われのレイチェルが！ 間違っても弓で撃たないように。

ピラミッド内部

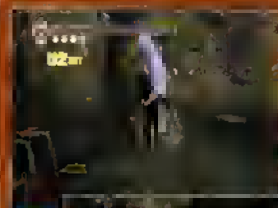


MAP DATA			
●霊命薬	0	■鬼道仙薬	0
■霊命仙薬	1	Ⓢセーブポイント	1
●鬼道薬	0	Ⓜムラマサショップ	0
		スカラベ	0

ENEMY DATA
●廃棄物

魔神重装歩兵を、堀へ落として倒す方法

魔神重装歩兵は、嫌になるほどの耐久力を持っている。そんな魔神重装歩兵を、おもしろおかしく倒す方法がある。まずは、はね橋ギリギリまでおびき寄せ、魔神重装歩兵の背後からヌンチャクで攻撃し続ける。グリグリと押しながら攻撃すると、はね橋の上へ連れていくことができるぞ。はね橋の反対側へ乗せたらスイッチON。橋が上がり、魔神重装歩兵は堀へ落ちるのだ。魔神は戻ろうとするので早めに橋を上げよう。



⬅ヌンチャクでグリグリ押し込もう。このまま最ヒット数も出せるぞ。



➡反対側に乗せたら橋を上げよう。こんな倒しかたもあり。

1 洞窟 中層
忍者死体から
地下帝国探訪全図を入手

2 洞窟 中層
連続壁走りで縦穴の上へ

3 地底水脈
地底水脈、地下水路を抜け、
ドゥウォークへ

4 ドゥウォーク
はね橋を抜けタイロンへ

2 テンポよく壁を走り抜け

セーブポイントのある縦穴は、4面の壁を連続壁走りで上っていく。スティックを横方向へ入れつつ、同じ感覚でジャンプボタンを押すことが重要だ。途中のビーツーフライは気にせず、一気に最上段へ上ってしまおう。

4 魔神重装歩兵を倒してみよう

はね橋広場で待つ魔神重装歩兵は、動きこそ遅いが驚異的な耐久力を持っており、攻撃のすべてがガード崩し性能を持っている。対処法としては、龍剣の飛燕をくり出し、3体の首をはねる。これで追尾性能が失われるので背後から近づき、ダビラヒロの連続攻撃をひたすら入れていこう。火炎龍の術も有効なので、余裕があれば使ってしまおう。すべての魔神重装歩兵を倒すと、魂返の護符が手に入るぞ。



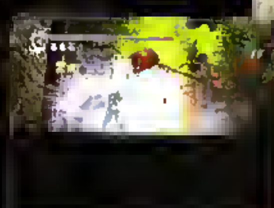
➡龍剣で首をはね、追尾能力を奪おう。グールと違い、投げが来るので注意。



⬅背後からダビラヒロで攻撃。離れた敵を狙うように。

洞窟 中層
ビーツーフライ
入手アイテム：魂返の護符

縦穴のビーツーフライは殲滅戦になっている。縦穴の最上部には矢弾補充の忍者死体があるので、そこを拠点に強弓を連射。ビーツーフライが近寄ってきたら、百雷槌の術で一掃してしまおう。



➡幸運の腕輪を装備し、百雷槌の術も使っていこう。

5 タイロン
双頭蛇の石像に
石板のかけら3つをはめる

6 隼の里
墓場で真・龍剣を入手

7 隼の里
スートーンサークルを乗り継ぐ

8 ピラミッド
覚醒アルマ戦

9 ピラミッド
壁を破壊し、ピラミッド内部へ

10 ピラミッド内部
忍者の死体から
ピラミッドの地図を入手

11 ピラミッド内部
炎の絵から水の石板を外し、
水の絵にはめる

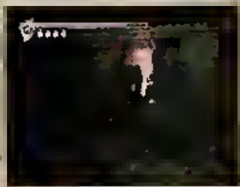
12 ピラミッド内部
葉の絵から炎の石板を外し、
炎の絵にはめる

13 ピラミッド内部
葉の石板を外し、
創造の蛇神像を入手

14 ピラミッド内部
葉の石板を葉の絵にはめる

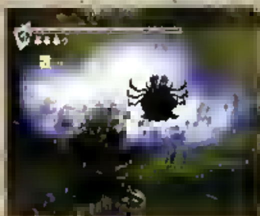
6 隼の里のあの場所へ

ストーンサークルで隼の里へ戻ったら，地蔵付近の祠にある岩をウォーハンマーなどで破壊しよう。魂封珠が入手できるぞ。あとは墓場に向かい，真・龍剣を入手。先へ進むとボス戦だ。


←岩を破壊すれば，貴重な魂封珠を入手できる。忘れないようにしよう。

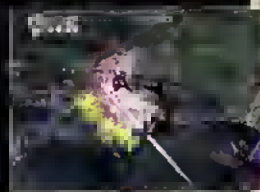
11 廃棄物に注意

石板を絵にはめると，廃棄物が30匹出現する。すべてを倒さないと扉が開かないので，根気よく倒していこう。廃棄物戦でのオススメ武器は，ウォーハンマー。通常攻撃で2匹ほど倒したら，エッセンスを使用した絶技，震羅を発動。廃棄物をまとめて倒すことができるぞ。あとはくり返すだけでいい。


←絶技でまとめて倒せば，エッセンスもタップリ稼げるぞ。

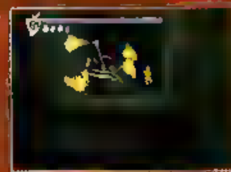
0 KILL ARE
タイロン ストーンサークル
魔神フレアシャドウ＆魔神アリオク
入手アイテム：九字神珠

正大橋エリアのストーンサークルに入ると，シャドウ50体，アリオク10体が出現。まずはダビラヒロの捌き技で、シャドウを優先して倒そう。アリオクは龍剣のXY着地XYのくり返しが有効だ。


➡ダビラヒロの捌き技一撃でシャドウを倒せるぞ。

ピラミッド地下の鏡の謎を解け

ピラミッド地下には，奇妙な鏡がある。鏡に映った祭壇には炎が灯っているが，現実の祭壇には炎は灯っていないのだ。鬼火の術や火炎龍の術を祭壇で使えば炎が灯り、隠された魂封珠が出現するぞ。貴重な物なので，必ず入手しよう。


➡祭壇で忍術を使えば，簡単に炎が灯るぞ。

13 蛇神像を忘れずに

葉の石板を外すと，小部屋への扉が開く。中には大切なアイテム，蛇神像があるので，入手しておこう。後半で必要になるので，忘れないように。


➡あとでも入手可能だが，あと回しにする理由はない。

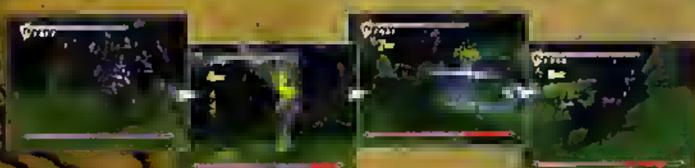
Chapter 13 Boss：覚醒アルマ　スタートの隙を見逃すな！



まともに戦うと非常に厄介な相手だが，特定の攻撃方法をキッチリくり出すことで，アルマに反撃のスキを与えることなく倒すことも可能だ。

まずスタートと同時に，アルマへ向かって前ジャンプ。着地蹴・一文字(溜め技)→風駆→飛燕が入ると気絶するので，す速くXYXX着地蹴・一文字→風駆→飛燕を入れよう。ここまで入れれば再び気絶するので，XYXX着地蹴・一文字……のくり返しで倒すことが可能だ。操作にさえ慣れてしまえば，安全で確実な戦法である。さらに極めるならば，着地蹴・一文字→風駆→飛燕の後，XY→着地XY→着地閃華で大ダメージを与えることが可能だ。ただしスタート直後だけの戦法で，そのあとが安定しないので問題も多い。


⬆蹴・一文字→風駆→飛燕と連続で当てることで，覚醒アルマも気絶するのだ。


⬆スタート直後ジャンプ着地蹴・一文字→風駆→飛燕→XYXX→着地蹴・一文字→風駆→飛燕……とくり返す。気絶後，す速くXYXXを出すように。

主要攻撃方法

突進


体当たりか投げの2択となっている。体当たりは後ろ宙返りでかわし反撃しよう。

ツメ攻撃


ツメ攻撃が始まると，逃げ出すことは難しい。投げが来るまでガードしよう。

投げ


突進やツメ攻撃に混ぜて投げを出してくる。前宙返りでかわし，反撃できるぞ。



生死を賭けた究極の闘いが この夏、堂々開幕!!

DEAD OR ALIVE ULTIMATE

5月13～14日にロスで開催されたE3会場にて、数々の衝撃新映像が明らかになった『DOA Online』改め、『DOA Ultimate』。北米版と同じタイトルに変更された真意はどこに? 究極の『DOA』が今夏、来襲!

タイトル	デッド オア アライブ アルティメット		
発売元	テクモ	ジャンル	対戦格闘
発売日	今夏発売予定	価格	8240円（862予価）
開発	Team NINJA	制作陣	プロデューサー：板垣伴信
ブロック数	未定		未定
その他	ワイドテレビ対応		5.1ch HDTV

OからUへ! E3の映像で続々判明した新事実を暴く!

3月の発売日変更リリースから早3ヵ月。本作のタイトルが北米版に合わせて『DOA Ultimate』(以下『DOAU』)に変更されることになった。もちろん、通信対戦は健在で(66ページ欄外インプレッション参照)、あらゆるコンテンツを包括する意味での"ULTIMATE"なのだ。今回は、E3で公開された実機デモの内容を網羅してお届けしよう!



掟破りのコスチューム

しばしの沈黙を破り、E3に登場した新コスはなんと水着! ある意味、究極のコスチュームといえるのではないだろうか。ビーチのステージが最高に似合う水着コス2着に加えて、ティナの継承コス1着を公開するぞ!



タッグモードもお目見え!

↑スピーディーでテクニカルなタッグバトルモードの映像もついに公開された! タッグコンボの練習（リハビリ?）に励む日々が再びやってくる。さりげなく未公開の継承コスも多数。

新機軸のステージがふたつ登場!

遊び心いっぱいの、新たな仕掛けが搭載された新ステージ情報もお見逃しなく。悠久の時を感じさせる中国の長城ステージ、野生動物に囲まれたサバンナステージのふたつを徹底紹介。





地形を使ったアクションも!

階段落ちなどの新アクションもまだまだ増加中。斜面や水中の専用アクションがさらに判明したぞ。見た目的にも戦略的にも、これまで以上に充実したバトルを楽しむことができそう!

かすみちゃん演舞 in MIYAMA を大公開!






無影刀に秘める想いは？

無影刀で闘いの型を再現する，かすみちゃんの演舞映像もバッチリお届け！「DOA2」から継承された伝統のデモ映像だが，背景とかすみ自身の質感向上により、懐かしくも新鮮な印象に仕上がっている。そして注目してほしいのが背景。この場所は，万骨坊との決戦の地となる"深山"だ。ビジュアルの進化は明らかだが，ギミックにも変化はあるか？

一糸乱れぬ立ち居振る舞い





MIYAMAにて演舞を披露する忍装束（青）のかすみ。彼女の心に去来するのは，やはり兄の疾風のことだろうか。

NEW COS 01 | ティナTINA

>>水着（カノープス）

ザックプレゼントが正式コスチュームに!

虎縞の柄に腰に巻いたホルスター&リボルバーが、ワイルドなティナの魅力を引き立てるセクシーウェスタンコス。カウボーイハットなんかも似合いそう。「DOAX」ではザックからのプレゼントでもらえたティナ専用の水着だ。同作品みたいに，自由に小物を付け替えられたら最高！というわけで熱烈希望!!




↑← 『DOA3』のCOS1とCOS3を合わせたようなデザインのカノープス。ビーチステージでは日焼けするとか？

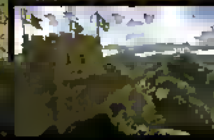
NEW STAGE1

風化した古代の長城で果てなきバトル
The Great Wall

階段落ち、吊り橋に続いて新ステージがまたまた登場！ 万里の長城を思わせる，長大な城壁のステージだ。仕掛けも満載されている！







無限の城壁で死闘をくり広げる

E3で初公開の新ステージはふたつ。ひとつ目が，広大な山地に横たわる長城で闘うThe Great Wall。地平の彼方まで続く城壁は風化してもろくなっており，叩きつけによる落下が発生。さらに石畳はいたるところが階段状の斜面になっている。階段落ちと落下が一体となった、デンジャーダメージが非常に高い危険なステージなのだ。

➡山脈の起伏に沿って、長城のあちこちには階段が設置。階段落ちの連続だ。



➡壁面では落下の危険もつきまとう。位置取りに全神経を集中して闘え。



落下+階段落ちのダブルデンジャー！

⬇飛び降りて追うレイファン。ゲン・フーはどれだけのダメージを受けたのだろうか。



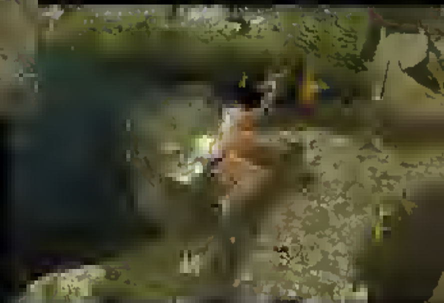




⬅⬆長城ステージの落下シーンを連続写真で紹介。レイファンの上歩靠で、塔から奈落の底へ落とされるゲン・フー。



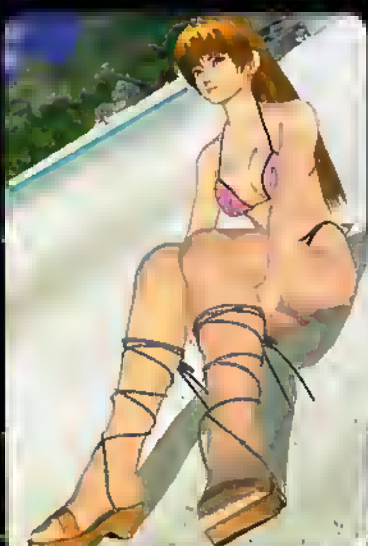
⬆⬅そのまま急な階段を転がり落ちていく。

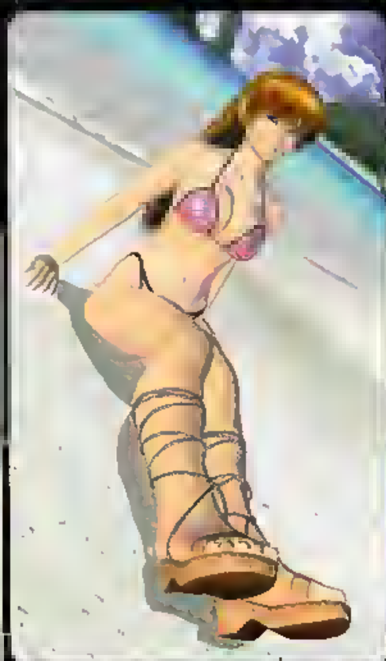


NEW COS 02 かすみ KASUMI
>>水着（アステローペ）

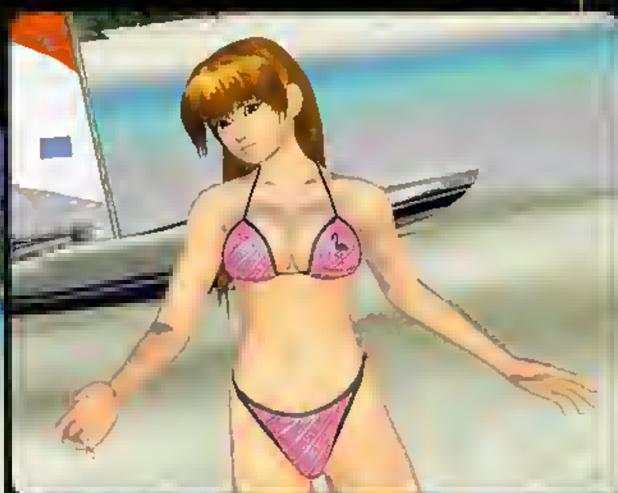
水着コスはまだまだ登場？

『DOAX』からの水着コス2着目は，実際に商品化までされた人気のアステローペ。ティナでプレイするとショップで買うことができた水着だ。足に巻いた紐はオプション？ それとも付け替えできるのかな。





⬅⬆フラミンゴのプリントがチャーミング。こうなると，グラビアモードも欲しくなってくるね。



⬆⬇これでかすみの新コスは6着。ということはCOS14まで存在する!? ついにPS版『DOA』に並んだぞ。サービス満点，有言実行のTeam NINJAに乾杯！



Xbox Live

やってきました，オンライン対戦！ まず驚いたのがラグの少なさ。ほとんど感じられなかったと言っても過言ではないって感じ。これまでのXbox Liveの対戦ゲームは，対戦が始まるとふたりだけの世界になってしまっていたけど，観戦者も対戦を見られるし，声で参加できるという要素も新鮮でよかったです。早くみんなと対戦したい！

CHECK >>新ギミックに注目！

その1 斜面を使った投げ技

継承ステージにも大きな変化があるのは周知のとおり。これにともない、地形を活用した専用のアクションも追加されている。そのひとつが"斜面投げ"。斜面に向かってジャン・リーに投げ技を決めたザックは、スノーボードのようにジャン・リーで滑ってジャンプ！　かなり屈辱的な投げ技になりそうだ。



←ジャン・リーを斜面へうつ伏せに叩きつける。



→冷静に見ると残酷かも。頭が凍傷になりそう。

その2 水たまりへの落下ポイント

斜面や階段に搭載されているのが、新デンジャーの階段（斜面）落ち。ただ、階段落ちとひと口に言ってもいろいろな種類がある。左の連続写真は、サバンナの新ステージ・The Safariで発生する沼へ落下するタイプ。落下後は象の群れを背景に、スリップする沼の中で闘うことになるのだ。



←斜面落ち発生。角度と段差はあまりないが……。



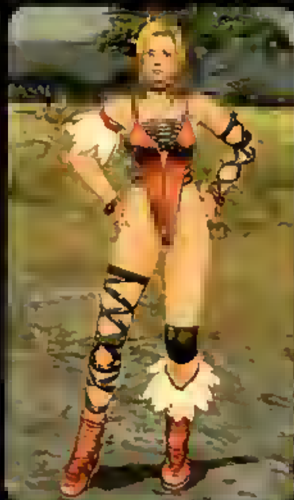
→その先は沼になっていた。全域がスリップー

NEW COS 03 ティナ TINA

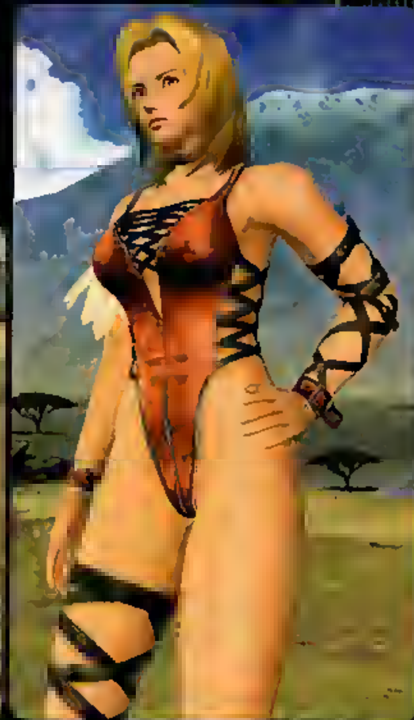
>>リングコスチューム（赤）

左右非対称のゴージャスな本職コス

3着目の新着コスは『DOA2HC』でC7だったリングコスチューム（赤）だ。赤い生地に白い羽根、黒いテーピングのカラーリングがじつに鮮やか。ストッキング→生足の変化も健康的でセクシー！



→大きくリニューアルしたリングコスチューム（赤）。左右非対称のデザインやベルト、羽根飾りなど、凝りに凝ったこだわりのコス。



NEW STAGE2

動物王国へようこそ！

The Safari

雄大なサバンナに棲息する何種類もの動物たち。Xboxで再現された野生の王国で。動物たちのリアクションを楽しめるThe Safariが登場。









←ひそかに初公開となるCOS1レオンのソリッドキャノンがティナに炸裂。



←象の水飲み場となっている沼へ転落するティナ。水しぶきの表現にも注目。

野生動物が息づくサバンナで闘い抜く

野生動物の楽園となっているアフリカのサバンナが、E3で公開されたふたつ目の新ステージだ。ざっと見回しただけでも、ライオン、象、キリン、シマウマ、フラミンゴなどが確認できる。彼らのリアルな挙動は見ているだけでも和むこと請合い！　それだけではなく、ギミックの一部になっている動物もいるというから驚きだ！

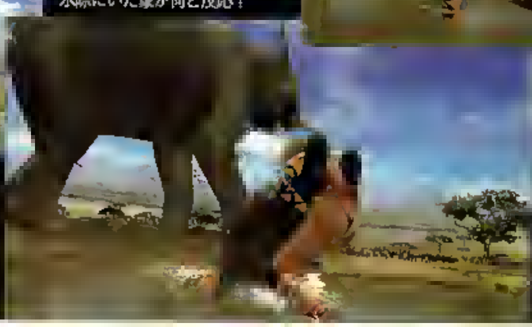
象にヒット！　このあとの展開は!?

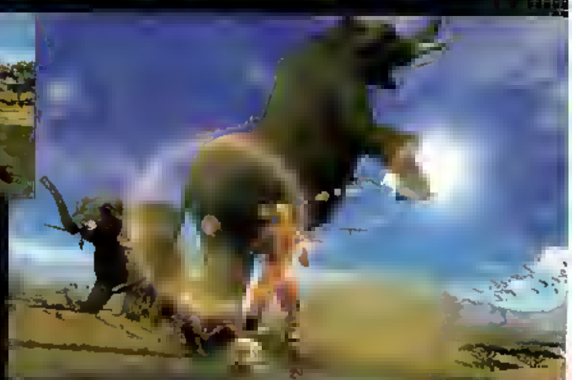


↑落下を経て、沼で闘うレオンとティナ。背後には象たちが悠々と歩いている。

↓→先手を取られたティナがジャイアントスイングで逆襲。レオンを振り回して投げ飛ばす。水際にいた象が何と反応！







→立ち上がりいななく。象デンジャー!?

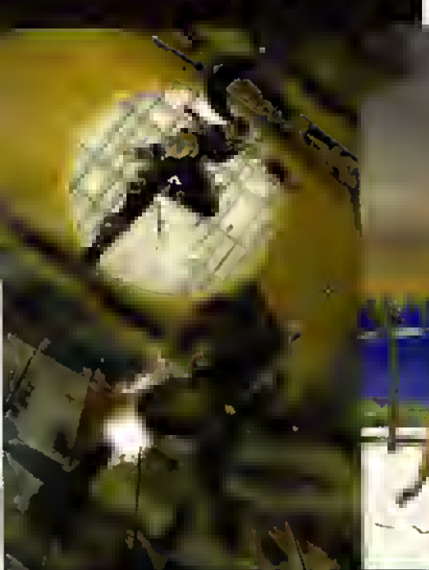
Team NINJA FREAKS
チーム ニンジャ フリークス

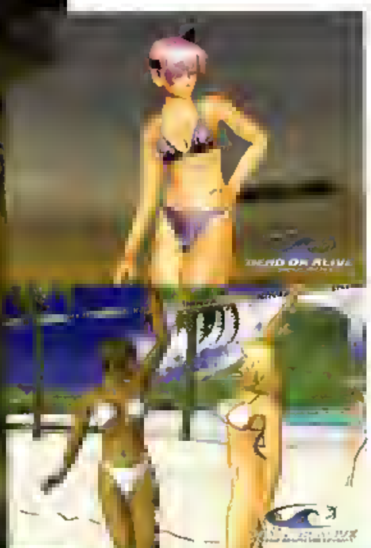
第23回

Team NINJAの制作過程 妥協なきゲーム作りとは？

Team NINJAのゲームは、いったいどのような過程を経て作られているのだろう？ 制作の基本方針、そしてTeam NINJAのゲーム作りに対する思いも含め、リーダー板垣氏に伺ってきた。

格闘ゲームとしての『DOA』シリーズ、新規ジャンルに挑戦した『DOAX』、『NINJA GAIDEN』など、これまでにTeam NINJAが制作したゲームは、いかなる制作過程を経て、我々のもとに送り届けられたのか？ 今回は制作の方向性、調整のなされかた、そして彼らの制作にかける思いを、Team NINJAリーダー板垣氏に語っていただいた。





←『DOAX』と『NINJA GAIDEN』のE3初登場時の写真がこれ。まだまだ完成にはほど遠いのだろうが、雰囲気は伝わってくる。

会社としての戦略とTeam NINJAの狙い

――ゲームを作るにあたって、何かしらの狙いがあると思うのですが。

板垣 戦略目的を持ったゲームとそうでない場合がありますよね。ある目的を達成するために作るものと、趣味的に作るものというか。よく話すように『DOA』という格闘ゲームはテクモの技術力を世界に知らしめるために作っている戦略的なタイトルです。僕がこれを始めた当時はテクノロジーのショーケースとして、アーケードの格闘ゲームとドライブゲームがあった。そこから僕たちは格闘ゲームを選んだわけです。べつにドライブでもよかったんだけど、僕は運転免許持ってませんしね（笑）。あと、テクモの戦略というよりTeam NINJAの戦略として作る場合がありますね。『DOAX』なんかがそう。会社からは「また板垣が変なもん作ってる」と言われましたが、僕らはきわめてまじめに作ってましたよ（笑）。つまり、僕らの芸の幅を世界に見せておこうと思ってね。『DOA』と『NINJA GAIDEN』みたいなゲームしか作れないと思われたらおもしろくないですから。

ゲームが動き出すまで作り込みの方向性

――「こういうゲームを作ろう」というのは、板垣さんの立案が主導で行われているでんすか？

板垣 若い子にはがんばってほしいんだけどね。負けたらあんたの人生終わりよ？ というところで挑戦できる人はなかなかいないね（笑）。あとゲームの着想・立案というのは、ゲームシステムがどうとか、そういう閉じた話ではなくて、ゲーム機の外側の世界で考えるから。そういう意味では世界の流れがある程度見通せる立場にないと、企画の立案というのは難しいです。『DOAX』は2001年のE3帰りの飛行機の中で決断したし、『NINJA GAIDEN』はNINTENDO64の『ゼルダ』を遊び終わった段階で決めた。もちろん実行に移すにはいっしょにやろうというスタッフがいなければできませんから。そういう意味では、僕の頭の中で消えていったタイトルはけっこうありますよ（笑）。

――ゴーをかけたあとはチーム内で企画会議などが行われるんですね。

板垣 もちろん会議はするけど、えてして会議が多いプロジェクトは失敗しますね。狙い点がシンプルじゃないからみんなで共有できない。だから会議が多くなるんでしょう。ただ『NINJA GAIDEN』に関しては、初のアクションということと、僕の体はひとつしかないことで、若いスタッフに任せた部分が多かったから、多少の回り道はしてしまいましたけど。

――ほかのタイトルは、完成までにどれくらいの期間を要するんですか？

板垣 新作を作る場合なぜか13ヵ月かかる場合が多いですね（笑）。『DOA1』『DOA2』『DOA3』『DOA X』は全部そうでした。例外は『NINJA GAIDEN』ですか？ なにしろあれは4年かかりましたから（笑）。本当のことを言えば9ヵ月くらいでひとつできあがればいいんですけどね。長すぎると作っているあいだに飽きちゃうんで。だからまあ13ヵ月くらいが妥当な期間なんでしょうが、ゲーム業界を見渡すと長い部類に入るんじゃないでしょうか。

――とりあえず動かせる段階になるまでは、どれくらいかかるんですか？

板垣 ほとんどは2～3ヵ月でとりあえず動かせるようにしますよ。これがα版ですね。そこから再び作り込んで半年くらいでβと呼べるくらいのものに仕上がります。東京ゲームショウなどに出展するのがこの段階のものです。グラフで考えると、βの段階までは急激なカーブを描いて進みます。そのあとは、なだらかな曲線で調整を施し完成となります。

格闘ゲームを例にすると、最初の段階は1キャラと1ステージができあがればいいんですよ。ひとつをきちんと作り込めばクオリティーのメジャーになるし、新しいシステムの検証ができますから。キャラクターでいえばやっぱりかすみちゃんから作るわけです（笑）。で、キャラもステージもいいのができて、処理落ちもなしに動く目途が立ったら、その基準にそぐうようにほかのコンテンツを作っていくわけです。作っていくうちに後発のキャラやステージが、最初のメジャーを超えちゃった場合はそっちが新しいメジャーになります。というか大概そうなる。で、こんどはかすみちゃんを作り直すと。これを何回かくり返して最終的なクオリティーを

From Readers Illust FREAKS

さて、イラストフリークスです。今回も板垣さんの熱弁からスペースが縮小気味。なので別枠設けました！ たくさんのイラスト投稿、よろしくお願いします！



←人気沸騰中のレイチェルさんですね。嗚呼、次回作ではぜひとも彼女を動かしてみたい。
●東京都 三橋はつみ



←そんなことを言ったら、水着で闘えなくなっちゃいます！ カワイイコス・大歓迎です。
●京都府 軟弱者

達成するわけです。
――まず完成モデルを作ると。
板垣　そうですね。だからけっきょくは開発期間の長さがクオリティーを上げるんですよ。最後は時間がものをいいます。とはいえ長くなってると飽きてくるから、そことの兼ね合いです。作り直しのことをリテイクというんですが、Team NINJAはリテイクの嵐。目的に合致しないものは、それがどれだけ時間と金をかけて作り込んだものだろうがボツ。いろんなやりかたがあるとは思いますが、これがいちばん僕らの性に合ってるんで。

引かない、戻らない そして、絶対に勝つ！

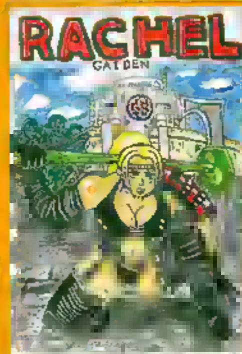
――格闘ゲームに関しては、ゲーム作りの方程式の解法が確立しているでしょうが、たとえば『DOAX』などは苦労したのでないでしょうか？
板垣　バレーボール部分はそれほどでもなかったですね。いろいろ検証しつつも2ヵ月くらいで動いたから。でも動いてからのほうが大変でしたよ。最初に作ったものがアニメーションのクオリティーのメジャーにならなかったから、システムの検証しかできなかった。モーションキャプチャーは最初から最後までやってましたね。システム面でも苦労しました。なぜかキャラクターがボールを膝蹴りするんですよ。キックのモーションなんか入れてないのに（笑）。最後の最後まで、とくにCPUのAIには苦労させられました。
――ゲームを作っているあいだ、ずっと調整のくり返しなんですね。
板垣　そうです。で、ゲームの最終形が見えた段階で最終調整に入ります。これがだいたい2ヵ月くらいです。
――『DOAU』もそろそろその段階なのでしょうか？
板垣　近いところにきてますが、もう少しかかりますね。オフラインプレイのほうは問題ないんだけど、やはりオンラインのほうがね。インターフェイスもこれまでのいかにもXbox Liveというものにはしたくないから、いま夢のある形にしようと作り込んでます。調整期間はだいたい2ヵ月と言いましたが、それはあくまで目安であってそれ以上かかることも多々ありますから。調整していて気に入らない部分があれば、そこをないがしろにしたくない。ゲーム作りというのはべつにゴールが決まっているわけじゃないんで、けっきょくは作り手がどこをゴールとするかですべて決まります。最終的には作っている人間のこだわり、プロ意識がどの程度のものか？
――売れる時期を外してまで調整に時間をかけたものも多いですしね。
板垣　統計的にいえばそうでしょうが、商戦期に出すことが必須ではないですね。それよりも僕らが考えるクオリティーでゲームを作ること。僕らの戦略を貫きとおすことのほうがよほど重要ですよ。だから僕は絶対に日和見にはならないし、バックしないし、逃げない。それを知っているスタッフが僕のまわりにいて、覚悟を持って仕事に臨んでいる。それがTeam NINJAなんです。引かないし、戻らないし、負けないし、最後には絶対勝つ。それが我々の哲学であり、ゲーム作りの根本になっているんですよ。
（2004年5月4日収録）

From Readers Illust FREAKS 拡大版

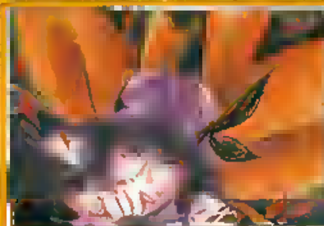
で、拡大版をドドーンとお届けします。いつもこれくらいスペースが取れるといいんだけどね。

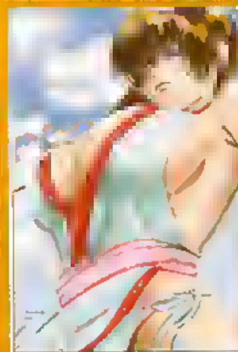


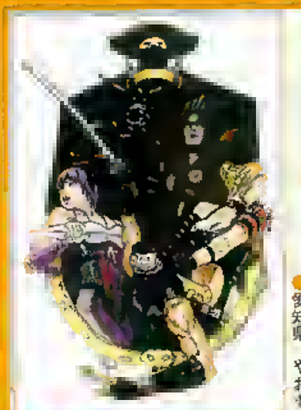
●熊本県　ユタボン
↑ストレートな応援、ありがとう。これからもTeam NINJA連載ページをよろしくです！



●神奈川県　元気娘
↑『RACHEL GAIDEN』です。ワイヤーアクションゲームですか？


●福岡県　G・N・A
↑気合いの入ったイラストですね。後ろの大きなリボンが風に靡っているのがカッコイイ。


●大阪府　MAZU
↑斜め下から。でもかすみちゃんはこんなに大きくないような（笑）。


●愛知県　やおき
←このまま映画のポスターにもできそうなクールなイラスト、ステキです。

女の子中心でお届け！かっこいい男キャラのイラストプリーズです！

つっちーのTeam NINJAってこんなところ

象デンジャーにビックリ！

今年も無事、E3が終了しました。テクモとしては『DOAUltimate』に加え、新たに『FATAL FRAME 2』と『GUNGRIFFON最新作（仮題）』の発売が決定して、まさにXbox三昧です！　E3発表時では"日本発売未定"とウワサされていたこの2本。ちゃ～んと日本でも発売予定ですので、楽しみにしててくださいね！　どちらも今月号に情報が載ってるので要チェック！　っと、Team NINJAから話がそれてしまいました……。

さてさて例年ほぼ恒例になっているE3でお披露目されるTeam NINJAの新映像。今年も『DOA Ultimate』をバッチリお披露目しちゃいました。映像を見て、何に驚いたって"象デンジャー"！　とうとう動物までデンジャーにしちゃうのかぁ……と正直びっくり（笑）。日本の皆さんに、きれいな映像で見ていただけなくてホントに残念なんですが……。近いうちに何かしらの形で見ていただけるようにしたいと思ってますので、しばしお待ちください！　それまではファミ通Xboxの写真を心ゆくまでご堪能ください。あと、皆さんが気になるコトと言えば、他機種へのTeam NINJAの参入発表？　ですか？　確かに発表はしたけれど、Xboxをもう作りませんとか、そういうコトではないのでご安心を！


土原　恵理子　販売事業部プロモーション課（わかりやすくいうと広報さんです）。縁の下の力持ちです。

お便り大募集！

当コーナーでは、皆さんからのお便りを大募集しています。
- Team NINJAへの応援メッセージ
- Team NINJA関連のイラスト
- 板垣さんに聞いてみたいこと
- Team NINJAのお蔵出しで取り上げてほしい素材のリクエスト
- つっちーへの質問

などなど、大募集中！　お便りには住所・氏名・年齢・電話番号を忘れずに明記してください。

〒154-8528
（株）エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部
「Team NINJA FREAKS」係

タクティカルアクション 個性豊かなスキルを



今号は戦闘シーンの主役となる、スキルの解説を中心に紹介していく。また、E3でプレス向けに出展されていた『ファントムダスト』をついにプレイすることができた。そのファーストインプレッションもお届け！

タイトル	ファントムダスト		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	タクティカルアクション
発売日	2004年発売予定	価格	未定
開発	Microsoft Game Studios	製作者	ディレクター：二木幸生
ブロック数	未定	対象年齢	未定
システム対応	5.1ch Xbox Live		
その他	システムリンクケーブル対応、Xbox Live接続時は4人同時プレイ可能		

より能力の高いスキルを求め 彼らは戦いつづける……

↑→スキルはノーマル、レアなどのクラス分けがされており、対人戦でしか手に入らないものもあるのだ。

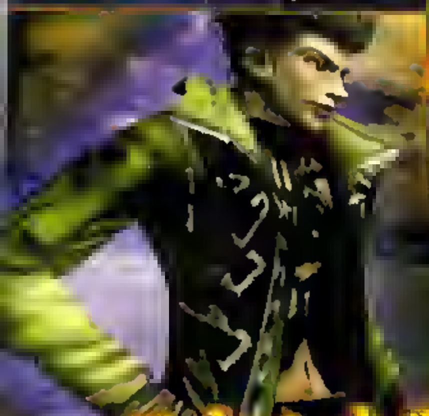


『ファントムダスト』ってどんなゲーム？

近未来を舞台に超能力バトルをくり広げる、戦略性を重視したアクションゲーム。プレイヤーはさまざまな能力を持ったスキルを組み合わせ、アーセナル（デッキ）を作って戦闘に臨む。戦略に合わせてアーセナルを作り変えることができ、これによって自由度の高い、戦略性重視の戦闘を行うことが可能となる。



↑↓攻撃スキルなどには射程距離が設定されている。近距離系スキルなら、移動速度アップ系のスキルと相性がいいということだ。



世界崩壊の謎を解くカギは 彼が握っているのだろうか

←本作の主人公となる謎の青年。失った記憶を求めて戦い続ける……。

スキルを数多く集め 個性的なアーセナルで戦え！



300種類以上あるスキルは、攻撃系や防御系、さらには状態変化系などの系統に分かれており、それらをどのようにアーセナルに組み込むかで、戦略性が大きく変わってくる。もちろん最初は限られたスキルしか持っていない。ストーリーなどを進めることで、スキルを増やしていくのだ。これらスキルは基本的にランダムで出現するため、全種類を集めるのは至難の業。何度もストーリーモードをプレイすることになりそうだ。こうして集めたスキルを取捨選択し、アーセナルをカスタマイズしていく。この作業が本作の醍醐味のひとつとなることは、間違いない。

Phantom Dust™

の主役となる大公開する!!















ここでは攻撃系のスキルを紹介していく。スキル名：Aダンピールの爪。Bオクトレーザー。C火炎弾。Dダブルレーザー。E神気逆流。Fアヌビスの裁き。Gサイコブレード。

『ファントムダスト』E3にて発見！ 必見のファーストインプレッション！

E3のマイクロソフトブースで、マスコミ向けに公開されていた『ファントムダスト』をついにプレイ！　そこで発覚した数々の新情報とゲームのファーストインプレッションを惜しみなく公開する。必読！

オープニングを解説！

まず確認できたのが、ゲームのオープニングシーン。内容的には前号で紹介した画面写真を中心に展開していくもので、ふたつの石棺から出現したエドガーと主人公のふたりを中心に、ストーリーが展開しそうだ。そしてこのシーンを撮影したテープにより、オープニングのナレーションも確認できた。ここではそのナレーションを、できるだけ忠実に再現してみよう（編集部独自調べ）。

——世界がその姿を変えたのがいつのことなのか、その原因はなんだったのか、覚えているものは、誰ひとりとしていない。地上を覆う、未[illegible]響を与え、記憶を奪い去ってしまった。現れたのは、奇妙な姿の"敵"。人々は廃墟と化した地上を捨て、粒子も"敵"も及ばぬ地下へと身を潜めた。しかし、粒子は人々から奪うだけではなかった。与えられたのは精神を力へと変える能力。それを手にした"能力者"たちは危険を犯して荒廃した地上を探索する。失った記憶を、地上世界を、再び取り戻す手がかりを求めて……。

何故地上は荒廃してしまったのか、謎の粒子ファントムダストとは？　そして失われた記憶……、これらの謎がストーリーの骨格となり、重厚な物語を紡いでくれるはずだ。そういえば、ディレクター二木氏の代表作『パンツァードラグーン』（サター[illegible]定が秀逸だった……。

戦闘シーンをレポート

オープニングが終わると、いよいよゲーム開始。まずはアーセナルエディットモードで、アーセナルをカスタマイズしていく。ひとつのアーセナルには30個のスキルを入れることができ、系統も大きく分けて5種類あることが確認できた。この30個までという制限が、苦しくも楽しいアーセナル作りの肝となるはずだ。それにしても、スキルの名前と表示されるその効果を見ているだけで、『カルドセプト』好きとしては堪らないものが(笑)。早く自分でスキルを集め、独自のアーセナルを作りたい！　そう強く感じた次第。また、アーセナル作成画面やメニュー画面などがスタイリッシュでとてもセンスがよく、カッコいいのもポイント。この部分をおろそかにしない姿勢に、作り[illegible]る思いだ。

戦闘は思ったよりもスピーディーで、キャラクターもクイックに動いてくれる。もちろん戦闘は完全リアルタイムで行われるため、ゆっくり考えている暇がない印象。複数の敵に狙われると、逃げるのがせいいっぱい。危なくなって逃げ回り、攻撃態勢が整って追いかける感覚から、なんとなく鬼ごっこやかくれんぼ的雰囲気を感じた。これ、わいわい喋りながらのプレイがかなり楽しそう。Xbox Liveが盛り上がりそうだ。そして、いつの間にかゲームに熱中している自分を発見。久々にヤバイゲームに出会ったのかも……。





←↑二木さんに解説してもらいながらのプレイ。壁に貼[illegible]スターが気になる!!

人類の命運を賭けた戦いが幕を開ける!!

DEUS EX INVISIBLE WAR™

デウスエクス：インビジブル・ウォー



タイトル	デウスエクス：インビジブル・ウォー		
発売元	アイドス	ジャンル	FPSアドベンチャー
発売日	6月17日発売予定	価格	7140円（税込予価）
開発	ION STORM	制作者	プロデューサー：ウォーレン・スペクター
ブロック数	2040ブロック	対象年齢 18歳以上	システム対応
その他			

PC版の前作から約20年後の世界が舞台の本作。今回はスムーズに物語世界に入れるように、前作のストーリーと本作のプロローグ、さらに実際にプレイを開始してからの展開と、物語の内容を重点的に紹介していく。

世界を混沌に陥れた大崩壊から20年……再び闇が訪れる

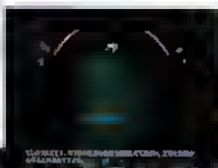
世界を闇で包んだ"大崩壊"から復興の兆しを見せ始めたシカゴ。2070年、この街に再びテロという悪夢が襲いかかる……。本作は、複数勢力からの任務を遂行し、テロの全容を探っていくFPSアドベンチャー。途中でどんな行動をとっても、それに合わせて物語が進行していく自由度の高さが特徴だ。自身の信念のもとに動き、真相にたどり着け!



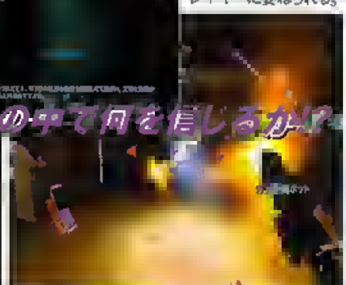
↑テロリストが用いた特殊兵器により、シカゴの街は瞬く間に石化。壊滅してしまう。



←すべての勢力はそれぞれ信念を持って活動している。



←↓任務を受ける・受けないの判断はすべてプレイヤーに委ねられる。



頻発する覇権争いの中で何を信じるか!?



→任務内容は、人物殺害や物品入手など多種多彩。

20年まえの"大崩壊"を描いた前作「Deus Ex」

西暦2052年。貧富の差が開く一方の世界に殺人ウィルスが蔓延する。しばらくして対抗ワクチンが開発されるも、大量生産が不可能なため、入手できるのは上流階級の人間のみというのが実情だった。そんな中、大量のワクチンがテロリストによって強奪。対テロリストエージェントのJC デントンは事件の解明に乗り出すが、多くの真実を知った彼は、世界の中枢ネットワークを破壊することで事件に幕を下ろしたのだった……。

■キーワード

①JC デントン
国際的な対テロリスト組織"UNATCO"の新任エージェント。バイオテクノロジーとナノテクノロジーの融合による特殊能力を有する。2070年現在、消息不明。

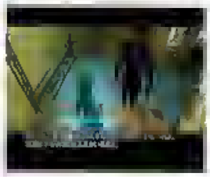
②大崩壊
JC デントンによって引き起こされた中枢ネットワーク破壊事件。これ以降、世界は混沌の道へと進むことになり、一般的にJC デントンは悪として認識されている。

カスタマイズで自分だけの主人公を!

本作の自由さはストーリー面だけにとどまらない。主人公キャラを、FPS系のゲームでは類を見ないほどに細かくカスタマイズできるのだ。どのようなキャラメイクが可能なのか、一例を紹介しよう。

その1 主人公の性別&外見

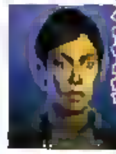
ゲーム開始時に選択できるのが主人公の性別と肌の色。組み合わせのパターンは全6種類あるぞ。

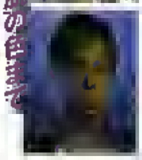


←選んだ性別によって会話時のセリフや口調が変化。一見単純だが、細かいこだわりだ。









性別から肌の色まで自由に選択!!

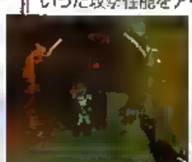
その2 バイオモッド&武器モッド

ゲーム中にはさまざまな任務が入ってくるが、その遂行方法もじつに多彩。もっとも基本的な"敵との戦闘"ひとつ取っても、遠距離戦や近接格闘など、自分の好みのスタイルを選択できる。これを実現したのが、バイオモッド（人体改造）と武器モッド（武器改造）のシステムだ。能力の高めかた次第で無数の攻略法が生まれるぞ。

■銃撃戦重視型

有効モッド	シェル・スカベンジャー（弾薬消費節約）、ダメージアップ、フラグメンタリー・ラウンド（着弾地点爆発）

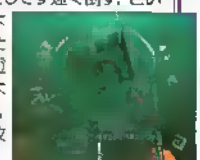
銃撃メインで戦う場合は、攻撃力上昇、弾薬の節約、着弾時の爆発効果、といった攻撃性能をアップさせるモッドが重要。また、EMPコンバーターやバイオモッドの防御支援型ドローンを装備すれば、メカ系の敵とも有利に戦えるぞ。



■格闘戦重視型

有効モッド	回復、EMP攻撃能力（ボットに対する攻撃能力）、筋力強化、移動能力（速度）

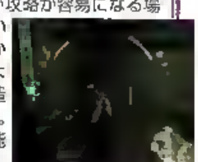
格闘戦用の武器は改造できないので、バイオモッドで身体能力を高めることになる。す速く接近してす速く倒す、という戦略が取れるような能力を選びたい。筋力強化は重いものが持てるようになるとともに、格闘戦用武器の攻撃力もアップ。



■隠密行動型

有効モッド	偵察型ドローン、光学迷彩、赤外線迷彩、ダメージアップ、サイレンサー

敵に見つからないことが必須なので、ふたつの迷彩能力は有効。ただ、ときには殺害したほうが攻略が容易になる場面もある。そういったときは、静かに一撃で倒せるように、武器の改造も怠らないように。場面に応じて、能力を切り替えよう。



大崩壊後に台頭した二大勢力 彼らとの接触から事態は動き出す!

世界を大混乱に陥れた"大崩壊"。そんな状況下で頭角を現したのが，バイオモッドの流通を統制する"WTO"と，そのWTOへの権力集中やバイオモッド独占を阻もうとする新興宗教団体の"オーダー"だ。ストーリーの序盤は，おもにこのふたつの勢力から任務を依頼され，関わることになる。行動のヒントを交えながら，ゲーム序盤の展開を紹介していこう。

シーン1 ターサス・アカデミー

目を覚ましたアレックスに襲いかかる未知の脅威!

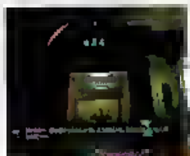
テロによって崩壊したシカゴ。主人公のアレックス Dは，この街にある対テロリストエージェント育成機関"ターサス・アカデミー"に所属する訓練生だった。シカゴから辛うじて脱出することに成功したアレックスは，シアトルのアカデミーで目を覚ますものの，記憶がはっきりしない。まずは周囲から情報収集だ。



⬅部屋を出ると目の前で人が死亡。何が起こっているのか!?

1 仲間たちの話を聞き、テロの真相を調査!

机上のホロコムユニットから通信が入る。相手はターサス・アカデミーの責任者"レイラ・ナッシブ"。クラスメイトのビリーに声を掛けてくるようにとのことだが……。



⬅レイラの言うとおり，同じ階にあるビリーの部屋に向かう。



➡会話後はエレベーターでレイラのもとへ行こう。



⬅レイラと会話し，最後に近くにいるクララとレオにも事情を聞いておく。

2 侵入者を退けつつ脱出ルートを捜せ!

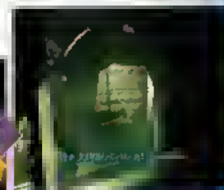
クララ，レオと会話すると，突然警報が鳴り響く。レイラの指示を受け，付近の階段を降りてバスケットコート奥のロッカールームへ向かい，武器を入手するべし。そのあと来た道を戻り，脱出ルートを捜そう。



⬆バスケットコートでも爆発が! ロッカールームはこの奥にあるぞ。



⬇オーダー・シーカーと呼ばれる侵入者。相手はひとりだけだ。



⬆途中ビリーと会って指示を受け，自室のバスルームへ行くと……。

3 バイオモッドの能力を駆使してアカデミーを脱出!

自室に戻ると，バスルームに大きな穴が。ここからバイオモッドの研究所へ向かい，着いたらレイラからバイオモッドについての説明を受け，自分の体にも改造を施そう。あらためて脱出ルートを捜索だ。



➡レイラからバイオモッド使用方法の説明が。きちんと聞いておこう。



⬅オーダー・シーカーに乗っ取られたアカデミー内を慎重に移動。



➡監視カメラの視界に注意しつつ，脱出できるエレベーターを捜そう。

シーン2 ターミナル

ふたつの勢力から同時に舞い込む召集命令!

ターサス・アカデミーからの脱出に成功すると，マンションやナイトクラブなどが立ち並ぶエリアにたどり着く。ここで初めて，WTOとオーダーのふたつの勢力からの任務が入ることに。どちらも内容は「本拠地まで来い」というシンプルなものだが，そこの道中には複数の難所が待ち受けている。ステージ中を歩き回り，突破法を見つけ出すのだ。

どこかの勢力に加担するか？　それとも……!?

つぎつぎに任務が下される中，その勢力には力を貸したくないという状況もあるだろう。そんなときは，無理に引き受けなくてオーケー。仮に，各勢力の要人をすべて殺害しながら物語を進めたとしても，ゲームは進んでいくぞ。



⬅周囲は全員敵と考えるのも，また自由。最後まで生き残ると……!?

WTO! チンピラたちが警備するゲートを突破!

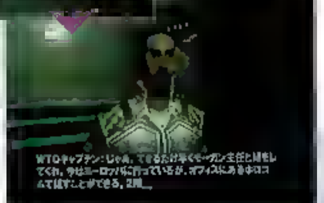
WTOからの指示と，壁に掛かった標識を頼りに進むと，黄色いレーザーで行く手を遮られる場所に出る。これはチンピラが管理しているゲートで，金を払うように言われる。もちろん払ってもいいのだが，貴重な金を払いたくない人もいるだろう。そこで考えられる方法は……。





⬅⬇レーザーさえ突破すればWTOの本拠地は目の前。本格的な任務の開始だ。





⬆➡チンピラを倒してしまえば，彼らの部屋にあるスイッチでレーザーを解除。

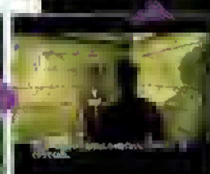
オーダー! 絶えず漏れ出している毒ガスを除去!

オーダーの本拠地はシアトルの下層。しかし，そこへのルートである巨大リフト施設は毒ガスで包まれており，ガスを除去できるボットは故障中。さらに，これを修理できるボットの格納庫のコードを知る整備員も，毒ガスの向こうに取り残されてしまっているという。毒ガス地帯を突き抜け，整備員と接触しよう。





➡NBC防御型ドローンを装備すれば，安全に突破可能。



⬆取り残された整備員に会い，格納庫のコードを聞くのだ。

⬆地下に降りたら，カーソルの位置にある路地から協会へ。



最大16人対戦可能なXbox Liveで世界を舞台に駆け巡れ!

海外ではすでにオンライン対戦で盛り上がっている本作。まさしく世界をまたにかけて楽しめる本格派ラリーゲームが、いよいよ6月10日に登場する!

タイトル	ラリースポーツチャレンジ2		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	レース
発売日	6月10日発売予定	価格	7,140円(税込)
開発	Digital Illusions	制作者	
ブロック数	未定	対象年齢	全年齢
システム対応	5.1ch / HDTV / 16人 / Xbox Live		
その他	システムリンクケーブル対応、Xbox Liveプレイ時は16人同時プレイ可能		

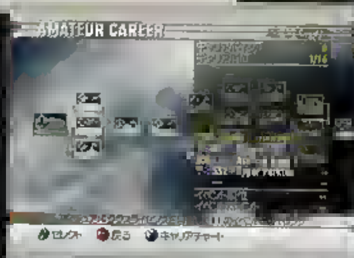
RALLISPORT CHALLENGE 2



アマチュアからプロフェッショナルへ……CAREERモードで走りを磨き、世界の舞台へ挑め!!

ラリーはほかのモータースポーツよりも過激で迫力があり、異色の存在と言える。大自然がもたらす過酷な条件の中で危険と隣り合わせで走るドライバー。そして、その危険と興奮、熱狂を楽しむギャラリーたち。それらすべてがラリーの醍醐味だ。そんな場所へ身を投じ、楽しめるのが本作『ラリースポーツ チャレンジ2』。まずは手始めにアマチュアからプロへ、そしてチャンピオンへと走りの腕を磨きながら進行していくCAREERモードをプレイ。上位入賞で選択できる車種が増えていき、それらをタイムアタックやシングルレースはもちろん、オンライン対戦でも使用が可能だ。





↓CAREERモードはルート分岐されており、全部で5タイプのレースが用意されている。上位入賞すれば新車種がアンロックされる。

アマチュアからスタート!!

リーダーボードで自分の順位を確認

各コースの自己ベストラップや順位が確認できるリーダーボード。Xbox Liveにログインすれば、全世界で参加しているプレイヤーたちのタイムと順位も閲覧でき、自分の走りと比較することもできるぞ。また、オンライン上ではフレンドや他プレイヤーの統計データも閲覧可能。



↑世界のプレイヤーたちのタイムが、1000分の1秒単位で登録されているぞ。



↓タイム以外にも、上位入賞するると獲得できるラリーポイントが閲覧できる。

全世界ラリーストたちとLiveで対戦!!

実際に海外版(先行発売済)でXbox Liveにログインしてみた! クルマの接触判定をオフにすると、レースではライバル車種がワイヤーフレームで表現されることにビックリ。このためか、とてもスムーズに対戦が楽しめた。どうやらライバルとの接触の有無はオプション設定が可能で、CAREERモードクリアー段階や使用車種などの出場条件が設定されたレースもあった。ちなみにレース中もまわりはにぎやか。英語で歌いだす外人も……。



ワイヤーフレームで挑戦

←ライバル車はワイヤーフレームで表現。クルマの上にプレイヤーの名前も表示されている。



マシンセッティングが重要

←レース待機中は車種選択やチューニングなどが可能。同車種でもベストのチューニングを施せば、それだけでもがぜん有利になる!

世界の頂点を目指せ!

➡単純に速い者が勝つ! 日々の走りの成果をここで試し、世界の頂点を目指してみよう。



豊富に用意されたマシンクラスとレースタイプ 最高のパフォーマンスでライバルを圧倒せよ!

選択できる車種は、パワーやハンドリング性能が優れているRallyクラス。ハイパワーマシンのRallyCrossクラス。アイスコースに特化したハンドリングや足回りを備えているIceRacingクラス。派手なエアロが印象的なHillClimbクラス。往年の名車が数多く登録されているRallyGroupBの計5クラスの中から、40車種以上を使用可能!

最初からすべてのクルマを選択することはできないが、CAREERモードでクルマをアンロックすれば選択可能となっている。コース条件にあったクルマを手に入れ、ベストチューニングでコース攻略に挑もう。

名車から新車まで

インプレッサWRX STi



ランチア ストラトス



ランサーエボリューション



現在ラリーで活躍しているラリーカーはもちろんのこと、ランチア ストラトスなど往年の名車や、800馬力以上のヒルクライム専用モンスターマシンも収録されている。細部にまで忠実に作り込まれたラリーカーに注目だ。

各チューニング項目も忘れずに ベストセッティングで軽快な走りを!

ベーシックチューニング

MT/ATの選択とステアリングのレスポンス調整。加速と最高速を調整できるギアレシオ。Tarmac、Rain、Snowなど、6種類のタイヤタイプを変更可能。



↑コースによってはギアレシオの調整が重要に。

アドバンスチューニング

ブレーキの制動力とフロントとリアのブレーキバランス、パワーレシオ(4WDのみ設定可能)、さらにフロント&リアのトーイン、トーアウトの設定をすることができる。



↑トーイン/アウトの調整でクルマの旋回能力向上。

サスペンションチューニング

フロントとリアのスプリング硬度と、フロントとリアのスプリングの長さを設定可能。また、フロントとリアのダンパーの固さも調節することができる。



↑コースの作りによってサスペンションを設定。

5つのレースタイプでライバルと競う

レースタイプは全部で5種類用意されている。起伏の激しい周回コースで3台のライバルと競うRALLYCROSS。二手にわかれた8の字形のコースでライバルとタイムを競うCROSSOVER。指定された区間でベストタイムに挑むRALLY。山岳地帯を舞台に急斜面を駆け上るHILL CLIMB。そして雪上、またはアイスバーンで競うICE RACINGがある。これらすべてのレースをこなし、総合ポイントで上位を狙え!





←↓ラリーではさまざまなルールのレースが用意されている。設定された条件の中を走りきり、上位入賞を目指す過酷さがラリーの醍醐味だ。



サイドバイサイドでレースを演出!

山岳地帯に湿地帯、アイスバーンまでコースは90以上

5タイプのレースの舞台となるのは、世界各国から集められた90以上ものコース。とはいっても、そこはラリーの舞台。ほかのモータースポーツとは違い、市街地コースやサーキットといった場所はない。勾配が激しい山岳地帯や泥まみれの湿地帯、グリップがほとんど効かない雪上地帯やアイスバーン、はたまた農村をわき目にしながら走るコースまでもが存在する。自然の大地を相手に過酷なレースを勝ち抜いていこう!



↑さんさんと降り注ぐ太陽に、灼熱の大地。サハラ地帯を舞台に過酷なレースを展開する。



雪上で豪快にドリフト!



←スノータイヤを装着したとしても滑るアイスバーン。コースアウトの危険性とつねに隣り合わせでベストタイムに挑む。



←ナイトレースもあり。暗闇の中を旧インプレッサが駆け抜ける。視界の悪さもラリーならではだ。

昼夜を問わない本格的なラリーを楽しもう!



テロリストとの戦いに備え、部隊の戦力を把握せよ！

Tom Clancy's RAINBOW SIX™ 3

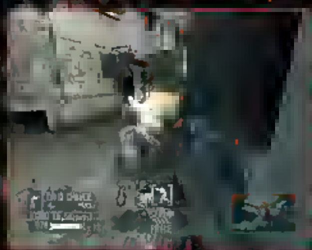
トム・クランシーシリーズ　レインボーシックス3

今回は『レインボーシックス3』のリアリティーを支えるQOIのシステムを突っ込んで紹介。武器バリエーション、キャンペーンの具体例と合わせて、特殊部隊アクションの魅力に迫る!!

A action			
タイトル	トム・クランシーシリーズ　レインボーシックス3		
発売元	ユービーアイソフト	ジャンル	特殊部隊アクション
発売日	7月8日発売予定	価格	7140円（税込）
開発	ユービーアイソフト	制作費	
ブロック数	8ブロック以上	対象年齢	15歳以上
システム対応	5.1ch　Xbox Live		
その他	Xbox Live、システムリンクケーブル使用時は16人まで同時プレイ可能		

QOIを理解し、特殊部隊レインボーを勝利へと導け！

　ベストセラー作家、トム・クランシー監修ならではのリアリズムが味わえる本作。なかでも特殊部隊らしい"リアルさ"を実現しているのがQOI（臨時作戦機能）だ。これを駆使することにより「別々のドアから挟撃」「催涙弾で敵を無力化してから排除」といった連繋が実行できる。今回はCPUとの連繋をより円滑にする命令、"ズールー"を紹介しよう。



⬆単独ではなく、チームとしてのリアルな戦闘を楽しめるのが本作の魅力。

■ベタ移植にあらず！　より洗練されたXbox版

　PC版からの移植となる本作だが、Xbox版では操作チーム数を変更。3チーム8人から1チーム4人となり、やや煩雑だった命令系統が整理された。ほかにも、迷いやすいマップの調整や武器（グレネードランチャー）の追加、敵AIの強化など。よりシンプルなシステムのもと索敵や戦闘の醍醐味が味わえるように作り直されている。



⬆レインボー、テロリスト双方の賢さもXbox移植の賜物。

部隊のスムーズな連繋行動を実現するズールーとは!?

　ズールーとは、部下を待機させ、合図（白ボタン）と同時に指定のアクションを起こさせる連繋行動のこと。ズールーで指示を出したメンバーは、いつでも命令が実行できる状態で待機。プレイヤーの任意のタイミングで作戦を開始できるため、右のような、2方向からの同時攻撃もボタンひとつでスムーズに実現できる。実際の特殊部隊やSWATさながらの連繋を自分の手で作り出せる……。それがズールーの魅力だ。

作戦成功に欠かせない命令の数々！

　ミッション中、いたるところで必要となるQOI。ここでは、その命令内容の一部を紹介しよう。命令はすべて、方向パッドとAボタンひとつで実行可能。ほぼすべてのQOIにズールー行動を組み合わせることができるため、作戦のバリエーションはさらに広がる。

オープンクリア	ドアを開けたあとメンバーが突入。敵発見時には、即座に排除する。	先行移動	メンバーを先行させる場合は、進ませたい方向を向いてAボタン。
オープンフラグクリア	ドアを開き、フラグ（手榴弾）を投げこんでから部屋に突入する。	追従	離れているチームメンバーを、隊長のもとに即座に集結させる。
ブリーチクリア	ドアに爆薬を設置。ドアを破壊し、周囲の敵にもダメージを与える。	人質解放 爆弾解除	対象の前でAボタンを押すだけで命令実行。隊長みずからも行える。

⬆ドア前で「オープンフラッシュ」をズールー命令。



"ズールー"で命令

別の扉へ移動し……



⬅プレイヤーは別のドアへ移動し、合図ボタン！

2方向からの同時射撃で仕留める！



⬅待機していたチームメンバーが突入し、フラッシュグレネードで敵の視力を奪いつつ銃撃を開始。隊長（プレイヤー）も突入して撃ち始めれば、二方向からの同時攻撃が実現！

武器の選択でも作戦の幅が広がる！

本作には30種類以上の実在銃器が登場し、それらは大きく5タイプに分類される（右表参照）。同タイプの武器でも、それぞれ威力や射程、スコープ倍率、さらにはリロード速度まで違うため、使用感は異なるはずだ。使用銃器の選択は、作戦にも密接に影響する。たとえば、"メンバーを先行→近距離の敵を排除させる→自分はスナイパーライフルで遠方を狙撃"、といった戦法などはQOIとの組み合わせも重要になるだろう。

射程距離	種類	特徴
近	ピストル	殺傷力に難はあるが、発射音が比較的小さく、潜入任務には欠かせない。
↑	ショットガン	射程は短いが、威力はバツグン。たいていの敵兵を一撃で葬れる。
	マシンガン	もっとも種類が豊富。任務内容により、威力や射程を考えた選択が可能。
↓	アサルトライフル	マシンガンよりも大きな殺傷能力を誇るが、弾切れが早いという弱点も。
遠	スナイパーライフル	ほかの銃器とは比較にならない長い射程距離を誇る。連射は効かない。

銃ごとの特性が戦略をより多彩に！

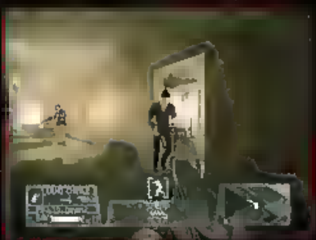




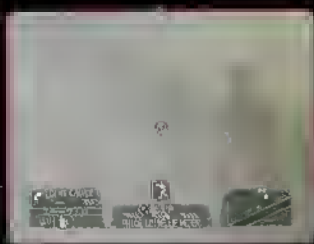
←↑各銃器のスコープ機能だけ見ても、1.5倍のショットガンから10倍のスナイパーライフルまで、倍率に大きな違いが。

弾頭の使い分けで、グレネードにも使い分けが！

一撃で広範囲の敵を排除できるグネード（爆発弾）も、威力重視の焼夷弾や、戦闘能力を低下させる催涙弾など、多くのバリエーションが登場する。またフラグ（手榴弾）は、ダメージを与えずに目だけを眩ませる"フラッシュグレネード"も使用可能。場面に応じて使い分けるべし。



↑敵の戦闘意欲を奪う催涙ガス。ガスにまかれて苦しんでいるスキに始末！



↑こちらはスモークグレネード。煙の中ではサーマルビジョンで敵を感知だ。

武器を駆使するのはテロリストも同じ

QOIと数々の武器を駆使すれば、どんな敵でも楽勝……と考えるのは早計。本作の敵CPUは人間なみに狡猾だからだ。遮へい物に隠れながら攻撃してくるのは当たり前。ドアをグレネードでふき飛ばしたり、催涙弾を投げ込んできたりと、さまざまな手でレインボーの妨害を図ってくる！





←↑フラグやグレネードを駆使する敵CPU。ステージが進むにつれ、対人戦のような戦法で戦いを挑んでくるぞ。

誌上プレビュー レインボーの対テロミッションをダイジェスト公開！

ここからは、特殊部隊レインボーが派遣されるミッションの一例を紹介しよう。舞台は、アメリカ史上に残る難攻不落の刑務所、アルカトラズ。人質立てこもり事件を解決すべく、施設内の要所で待ちかまえるテロリストを退け、ベネズエラの要人、ファン・クレスポを救出するのだ！

歴史に名を残す監獄が舞台！

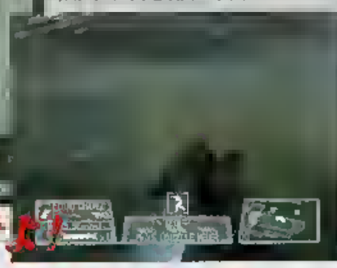




←↑警備のテロリストを排除しつつ下水道をたどって潜入する。

催涙ガスに注意せよ！





←↓シャワー室では、敵の待ち伏せに会う危険性あり。さらに敵が投げ込んでくる催涙ガスを吸うと、視界がボヤけ、移動すら困難に！

レインボーの任務は多種多様！

4人ひと組で任務にあたるのがレインボーの基本だが、ときには少人数で作戦を行う場面も登場する。シャベス（プレイヤー）単独でビルに潜入し、諜報活動を行う任務では、一切の発砲が禁止になってしまうやっかいな場面も！



←和風（微妙）な建物内で戦闘を行う場面もある。

人質奪還のためさらに奥へと踏み込め！





↑→ミッションの途中では、隊長単独でテロリストと戦う危険な場面も。仲間が到着するまで耐えしのぎ、捕えられたクレスポのもとまでたどり着け！

濃厚な2Dグラフィックとはじけたアクションが僕らを魅了する!



メタルスラッグ3 METAL SLUG 3

数年まえにアーケードでスマッシュヒットを記録した、名作2DアクションがXboxに登場。今回はプレイヤーの状態変化と、前半の3ステージについて紹介しよう。

タイトル	メタルスラッグ3		
発売元	SNKプレイモア	ジャンル	アクションシューティング
発売日	6月24日発売予定	価格	5040円（税込）
開発	SNKプレイモア	[illegible]	―
ブロック数	6ブロック	対象年齢 12歳以上	システム対応 [illegible]
その他	未定		

シンプル操作で奥の深い多彩なアクションが楽しめる!

本作はジャンプと2種類の攻撃が基本となる、シンプルな操作が特徴の2Dアクションだ。この基本操作に加え、ステージ状況の変化や乗り物などによって、多彩な操作感覚を味わうことができる。通常ステージでは昔ながらの2Dアクションが楽しめ、空中、海中では全方向移動が可能となり、シューティング感覚のアクションが楽しめる。

操作の違いは、乗り物に乗り込んだときも同様で、たとえばスラグノイドは砲塔がふたつあってホップするように進み、宇宙空間で乗るアストロスラッグは全方向に移動でき、武器アイテムでショットが変化する。このように多彩な操作を楽しみつつ、敵を撃破していく爽快感を味わおう。



⬆攻撃は前だけではない。上に撃つなどして，立体的な攻防をくり広げよう。

⬇しゃがんで歩くことによって、新たなアイテムや分岐ルートに到達できる。



地中・水中・空中でバトル 最後には宇宙にまで進出!







⬅⬆プレイヤーは地の底から異空の宇宙空間まで、あらゆるところで敵と戦っていく。操作は状況によって変わり，乗り物に乗り込むとさらに変化する。多彩な操作を楽しもう。

プレイヤーの状態変化を楽しめ!

多彩な操作感が味わえる本作だが、もっとも特殊な楽しみができるのがこの状態変化だ。アイテムを取ることで肥ったり，敵の攻撃を受けてゾンビ化、ミイラ化することによって、また違った世界が開けてくる。

たとえば肥ると動きは遅くなるが，攻撃は全般的にパワーアップする。ホーミング性能が加わる武器もあるぞ。また、ゾンビ化すると動きは遅くなるものの，兵器の攻撃には無敵になれる。こんな常識はずれのバトルをくり広げるのも魅力なのだ。



ゾンビに変身!!

⬆ゾンビの吐瀉物を食らうと自分もゾンビ化。兵器の攻撃に無敵になれるぞ。しかしゾンビの攻撃を再度食らうとミス。

肥ってパワーUP!

⬇フルーツなどの食料アイテムを取りまくり，肥った身体で連射だ。襲いかかる怪魚を，強化された銃でなぎ倒す。





ミイラ兵がミイラに

⬆ミイラの攻撃を食らうとプレイヤーはミイラ化してしまう。もとの姿に復活するには，聖水を取る必要がある。

前半ステージを紹介! 分岐ルートがプレイヤーを飽きさせない

STAGE 1 ふたりの愛ランド

南海の孤島にモーデン軍の核施設発見との報を受け，マルコたちはさっそく調査に赴く。しかし島では核施設の事故が起きており，巨大化，凶暴化した生物たちが闊歩していた。

浜辺から島の中央部に進む途中で襲いかかるのは，巨大ガニやイナゴといった突然変異生物だ。分岐の先には，座礁船の中を通り抜けたり，深海をスラグマリナーに乗って進むシーンがある。最後は奇想天外な巨大ヤドカリと戦うことになるぞ。



⬆浜辺で巨大化したヤドカリとバトル。放射能で突然変異を起こしたのが原因か?

⬇海中へ分岐して進むと，巨大ウツボがプレイヤーを襲う。まさに危機一髪だ。





⬅船で水上を進むルートには，モーデン軍が待ち受けている。上から降ってくる兵士と爆弾の嵐に耐え，正面から防衛ラインを突破せよ。

敵の包囲網を突破して進め!



襲いかかる巨大ヤドカリ

➡ヤドカリは砲塔を持っており，放物線を描くミサイルを発射して攻撃してくる。足場を崩されるので危険だ。分岐ルートによって，ボス登場のまえに出現する乗り物が違うぞ。

軍とエイリアンが秘密裏に結託か!?

➡奇怪な巨大エイリアンが，空中で舞っている。降ってくる弾を避けつつ，上撃ちなどで攻撃しよう。地球を異星人の手から守るのだ。





山中の墜落現場にはゾンビが待ち受ける

⬅山中に墜落したジャンボ旅客機の乗客が，なぜかつぎつぎとゾンビ化していく。ゾンビの執拗な攻撃をかわしつつ，真相を探るのだ。謎のVIPやサルのウータンも登場するぞ。

STAGE 2 真夜中の彷徨

ある雪の夜，山中にジャンボ旅客機が墜落してしまった。このとき，なぜか管轄外のはずのマルコたち特殊部隊に調査の指令が下される。雪山の中で彼らを待っていたのは，生ける屍と化して襲い来る，旅客機の乗客たちだったのだ!

ゾンビの吐く吐瀉物をかわし，真相を探るために雪山を進んでいく。その途中には，味方のサル，ウータンも登場。分岐ルートには雪男の棲む洞窟もある。モーデン軍を撃破して核心へと進めば，裏で糸を引く不気味なエイリアンたちが出迎える。



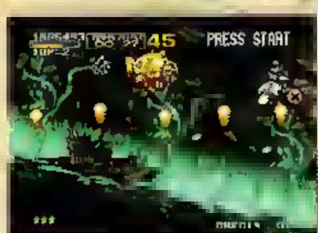
⬆頭上からヘリの機銃が，地上からはゾンビが襲いかかる。ゾンビ化したほうが楽?

⬇雪男は凍らせる息で攻撃してくる。雪だるま状態から復活してピンチを脱出せよ。



STAGE 3 瞳は波濤を超えて

海底深くに秘密兵器工場を建設しているモーデン軍。この施設周辺は，海上部隊が最新兵器を配備し，鉄壁の守りを固めている。海中から侵入したマルコたちは水中の警戒網を突破し，開発中の新兵器レベルアーマーを奪取することに成功。敵の兵器を乗りこなし，拠点の壊滅を目指して進んでいく。それを阻もうと出現したのは，モーデン軍自慢の巨大ロボットだった。



⬆海中ではスラグマリナーに乗り込み，モーデン軍の潜水艇に戦いを挑んでいく。

⬇施設内では上下左右から出現した兵士の群れが，弾を雨あられと降らせてくる。



➡開発中だった新兵器，レベルアーマーに乗り込む。その威力で敵を返り討ちだ。



⬇奇妙なデザインのロボットは，目からレーザーを出して攻撃してくる。

謎のロボットが登場!



➡基地内には，自動警戒装置が仕掛けられている。

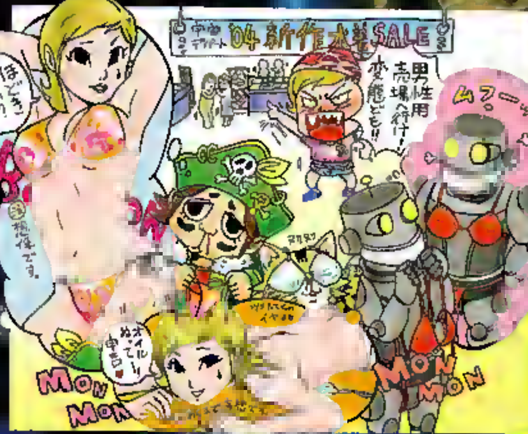


読者投稿コーナー

RBX リーダーズボックス

桜前線が北海道まで到達したら、夏まであと少し！　この時期、雨が多くておそとで遊べない日も多いけど、そんなときは投稿・投稿。船長たちの顔は暑苦しさ先取りですが、今回も気にせずおつき合いくださ〜い。





レターコロニー

本格的な夏到来に向け、早くも水着選びに余念がない、遊びっ気だけはある3人組がお送りする、おたよりコーナー。

——う〜、そろそろ湿気の多い季節に突入するんだよニャ〜(宇)

せめて心の中だけでもカラッと晴れやかにいこうじゃないか(船)

●地球ではアテネオリンピックが開催されますが、宇宙ではオリンピックのような大規模な大会はありますか？　大阪府　MAZU

何を言っておる、"宇宙最強トーナメント"が大好評開催中じゃい！(船)

詳しくはつぎのつぎのページを……って、ただの宣伝ニャ！(宇)

●近所のショップで、女性が楽しそうにXboxの試遊台をプレイ中。それを見て思ったのですが、大きいコントローラーに女性の手……あのバランスって何かいいのでは？　と感じた自分、変でしょうか。

京都府　ま〜ぼ〜

つまりあれだ、"筋肉質の男性の趣味が押し花"、みたいな(船)

——それはだいぶ違うけど、考えようによっては、Xboxって、女っぷりを上げる小道具に使えるかも(ス)

●このまえ会社の帰りに、初めてマッサージ屋さんに寄りました。肩を揉んでもらっているときにマッサージ師さんから「いや〜、かなり凝ってますね〜」と言われると、なぜか誇らしげな気分。ゲームをやりすぎて疲れたときも行ってみようかな？

東京都　蟻子

逆に「ぜんぜん凝ってませんね」と言われると損した気分に(船)

——私からも秘技を伝授。ゲーム疲れしたときは、首をゆっくり回すとだいぶラクになっちゃうのよ(ス)

●いままで床屋だったんですが、姉ちゃんに言われて、このまえ初めて美容院に行きました。ただでさえ緊張していたのに、カットしてくれたお姉さんがすごくかわいくて、余計に緊張してしまいました。髪型がいままでと違っていい感じだし、行って大成功でした。姉ちゃん、紹介してくれてありがとう!!

愛知県　なっけー

——心温まるエピソードだニャ。これからも姉弟仲よくニャ！(宇)

みんなこうなら平和でいいけど、こんな姉弟のカタチも……(ス)

●先月号のファミ通Xboxの表紙はかすみちゃん。ソレを見た姉が私にひとこと、「この変態が！」どうやら、かすみちゃんの胸の谷間を見てギャルゲー専門誌と思われた模様。説明するもの面倒だったので「変態でけっこう！」と言ってやりました。

茨城県　雪泣手

お姉さん、いくらなんでもそりゃ誤解です。いろんな意味で(船)

——ご、これからも仲よくニャ(宇)

●先日、友人ひとりをXboxユーザーにすることに成功しました！　ほかにも、「GGX」と『鉄騎大戦』で購入予定者がふたりいます。家が遠い友人が多いので、Liveはいいです。

滋賀県　モンテ・パスカル

—友だちどうしでXbox Live。ゲーム世界の中で恋の悩み相談なんかしたりして。変化球な青春だわ(ス)

ゲームに熱くなり過ぎて、せっかくの関係をこじらさぬように(船)

●ある日、おばあちゃんの家に遊びに行ったときのこと、なんと"オレオレ詐欺"の電話がかかってきたんです！　しかしおばあちゃんは「俺」という言葉が大嫌いなため「俺とか言うんじゃありません！　僕と言いなさいっ！」と相手に文句を言っていました。詐欺回避成功(笑)。

山口県　央倫

んじゃ我輩は「ワガハイワガハイ詐欺」でもやってみるかな(船)

——それならオイラも「オイラオイラ詐欺」でいけるかニャ？(宇)

世の中、こんなのん気な詐欺師ばかりだったら平和なのにねぇ(ス)

●最近ウチの母は、自分の死後の話をよくしてきます。細かく言うと"遺産"の話です。まだ40代だと言うのに、もう死ぬ気でいます。そんなに早死にされても困ります。

新潟県　よっさん43

昼間にテレビをつけるとやたら保険会社のCMがかかるご時世、不安になるのもしょうがないかも(ス)

——"両親の弱さ"を受け止め、受け容れられるようになることも、オトナへの一歩だぞ……なんてな(船)

●最近、何もかもが面倒くさく感じる今日このごろ。掃除や洗い物、学校に行くのが面倒くさい。トイレに行ったり、ご飯を食べるのがめちゃくちゃ面倒くさい。こんなんで俺、生きていけるのかな〜。3人を追って、いっそ宇宙の星になろうかな。

神奈川県　御津のおっさん！

——お前さんには宇宙の生活はまだまだ早過ぎる。地上でできる限りのことを精一杯やってから、もう一度よーく考えてみることだな(船)

——昔、さんざんヤンチャしまくった船長が言うと重みがあるニャ(宇)

●まだ『HALO』やってます！　ビギナーからレジェンドまでオールクリアーしてます！　そしたら、まわりに俺に勝てる奴がいなくなりました。だれか俺を倒してくれー！

秋田県　ベルド

好敵手を発掘するため、Xbox本体を4つそろえて、システムリンクの16人対戦を主催するのだ！(船)

発想が何となく悪役っぽいわね。16人対戦は難しいにしても、"場"を作ることは大切かもね(ス)

●GLAYのHISASHIさんが、ファンクラブの会報の1コーナーで、愛用していたXbox本体をファンに提供していました。ショックです。こうなったらみんなでもっと盛り上げて、いつの日かXbox EXPOを！

栃木県　闇色コヨーテ

——トーゼン新たに1台、自分用のXboxを買い直したんだろうなぁ？　えぇ？　HISASHIさんよぅ(船)

——失礼な言いかたしないの！　ビジュアル系のヒトは、何やってもたいていは許されるのよ!!(ス)

スーリンが選ぶ 今月のNo.1シビリアン！

——最後は、私のお気に入りのおたよりをご紹介。みごと選ばれた人には、文字投稿では最高得点の700ポイントを差し上げちゃうわよー。

●先日、犬と猫が仲よくじゃれあってました。珍しいこともあるもんだと見ていたら、最後には半分ケンカになってました(笑)。

高知県　GAMES BOND

——公園にいるハトたちも、観察してみるとけっこうイジメがあったりで、決して一枚岩じゃないのよね(ス)

——オイラは、イヌといるときはネコをかぶってるから、平気ニャ(宇)

ポイントについて

●投稿が採用されるとポイントを加算！　ポイントは2005年3月末まで累積され、総合上位3名に豪華賞品を贈呈！【優勝：記念トロフィー＋副賞(a：Xbox本体＋ソフト3本、b：5.1chヘッドホン、c：編集部ご招待(a、b、cのどれかひとつ)】、【2位：記念楯＋ソフト2本】、【3位：記念楯＋ソフト1本】●さらに全員プレゼントも！【6000ポイント達成：ファミ通Xbox Tシャツver.2】、【10000ポイント達成：お好みソフト1本】　※お好みソフトは、その時点で購入可能かつ定価が7200円以下のものに限らせていただきます。

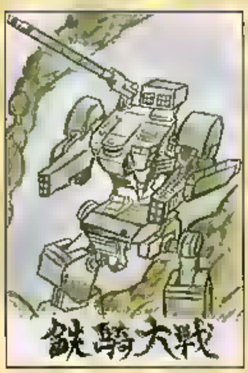
ギャラクシーイラストコンテスト

700 BOX

当コーナーは、Xboxユーザーのあらゆる絵心(えごころ)を奨励する。題材選びと自分の"色"で勝負してくれたまえ(船)



高知県　GAMES BOND
ファン待望の続編がついに正式発表。今度はどんなサプライズを見せてくれるのかしらね(ス)



茨城県　黒々ごましお
ハッキリした輪郭線が、マシンの無骨さをうまく表現しているな。塗りも丁寧でいい感じ(船)



今月の一等星

1000 BOX

福岡県　走る棺桶

IIで初登場の『式神』ギャル・ニーギ&ネコを独自の解釈で描いたところが高ポイント。ネコの毛の質感を絵筆の絶妙なタッチで表現しているのも◎！(ス)

ここがポイント！

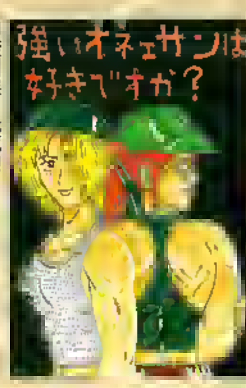




兵庫県　桂月すいか
ゲーム世界は男臭さ満点だけど、女性プレイヤーはバカンス気分でプレイしてたりして!?(ス)



大阪府　黒猫甍玉
『真・三國無双3』の皆さん。諸葛亮孔明の扇子が切り貼り処理されててキレイだニャ(宇)



神奈川県　元気娘
ゲーム中では激太りしたりゾンビ化したりで忙しい『メタルスラッグ3』のお姉さんたち(船)



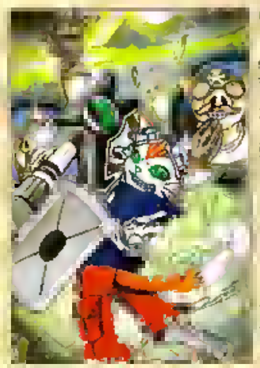
広島県　Valth
いつでも"真剣勝負"できる体験のかすみちゃん。服のシワの処理が細かいんだニャ(宇)



東京都　三橋はつみ
『天誅 参』で鉄舟メインのイラストとは畏れ入った！　いい"すき間"を見つけたな(船)



富山県　伽月
和・洋のオカルト(？)少女がそろい踏み。彼女たちの満面の笑顔ってのも見てみたいニャ(宇)



大阪府　MAZU
頭身が伸びて少し大人びたブリンクスもかわいい！　宇吉も引っ張ってみようかしら(ス)



京都府　HRS
横イラスト常連となりつつあるHRSクン。メカも人物もイケるのが強み？　つぎはオイラみたいなかわいい動物はどうニャ？(宇)

川柳流星群

BGM　聞きたくなって　またハマる　秋田県　ベルド

●音楽もゲームの重要な魅力のひとつ。その気持ちわかるニャ(宇)

Xboxユーザーズサテライト

400 BOX

今回のお題は「リアルな残酷描写、是か非か？」。テーマがテーマだけに、まじめな意見が多かったニャ(宇)

耐性があると思っていたけど某ゲームで気持ち悪くなった。やはり度が過ぎるといけない。「倒した合図」程度にすべきだ。　東京都 ATUSI

ゲームの題材によっては必要。リアリティーが求められる作品では、ないと逆にインチキ臭くなってしまうのでは。　長野県　江戸縄

残酷な場面の描写がリアルなほど、平和な場面の安らぎ感が引き立つと思います。　東京都　Dr.ひろい

「リアルな」という部分は是。脈略のない残酷描写は非。ゲームとしての完成度、ゲーム性、なによりおもしろくなるなら、残酷描写も性描写もオーケー。　京都府　CIPHER

一般論としては「是」。でも、僕自身はダメなんです。メーカーとユーザーのあいだに立つメディアの皆さんは、残酷表現に関する発言には慎重になってほしい。「このノリについていけないヤツは……」みたいな発言は、たとえジョークのつもりだとしても辛いです。茨城県　c.g.ponn

総評

残酷描写にたいする限度は人それぞれ。それでも全否定したり無条件肯定する意見はなくて、皆一様に"ゲームのいち要素"として解釈しようとする姿勢に、Xboxユーザーの精神的なオトナぶりが垣間見えたニャ。次号テーマは『2D美女と3D(ポリゴン)美女、どっちが好き？』だニャ(宇)

公式HPのご案内

●掲示板メインの公式ホームページを開設中です。本誌の感想を書き込むもよし、Xboxユーザーどうしの意見交換の場にするもよし。マナーを守って、自由に活用してください。編集部はもちろん、数多くのクリエーターの方々も皆さんの声をチェックしている！　かも。●掲示板を初めて利用するときには会員登録(メール申請)が必要です。その際、携帯メールやフリーメールでの登録はできませんので、ご了承ください。

http://www.enterbrain.co.jp/xbox/

忍犬の ランクの言い訳 「犬が好き」 埼玉県 よっしー ●「NINJA GAIDEN」ネタだな。ちょっと切ないぞ(船)

宇宙最強トーナメント 400

Xboxゲームのキャラたちが最強の座を求めて大乱闘！
勝利者が敗者に言い放つセリフを考えてみよう(船)

さすがにあたしのトライフォースには勝てなかったみたいね
WINNER 佐賀県 DOAファン LOSER
●前回の試合結果もそうだったし、より"三角"に近いほうが有利なのか!?(船)

あんたの好物のビーブ、たっぷり飲ませてやるよ。そのドテッ腹に開いた穴からね！
WINNER 新潟県 新売りのフレD LOSER
●ダンクの命の源・ビーブをもってしても、これじゃさすがに再起不能だニャ(宇)

アンタ自分で墓穴を掘っておいて、まだ殺る気かい？
WINNER 愛媛県 猿飛サスケ LOSER
●なるほど、ダンクの遺跡発掘作業はこの伏線だったのか。座布団1枚！(船)

お前……ちょっと好きだよ……
WINNER 大阪府 EX LOSER
●おっと、これは意外な展開！ 戦いを通じてわかりあえた何かがあった!?(ス)

対戦結果(次回のお題)

第3試合はまたしても番狂わせ！ カメラのようなものを持った少女の勝因は!? そして、なんか気味悪い対戦相手に投げかけた言葉の真相はいかに!? さあ考えて!!

雛咲深紅(「零〜zero〜」(フェイタルフレーム)〜スペシャルエディション〜) WINNER VS LOSER 亜人(パンツァードラグーン オルタ)

人類からのメッセージ漫画 600

4コママンガの4コマ目だけを募集する、未知との遭遇系漫画コーナーだニャ(宇)

東京都 三橋はつみ



サムソンティーチャーの底知れぬ存在感がジワジワ伝わってくるわ(ス)

福岡県 G・N・A



デザイン、タッチともに容赦ないお花は・インパクトでかいな(船)

福岡県 ブロッコ党



ほんわかニャようでいて、重量感はたっぷりなオチだニャ〜(宇)

Xbox Live ウソ更新・DL情報 500

■Xbox Live事業部より
「ビルゲイツ・今日のひと言」を毎日配信。 東京都 パール

■スプリンターセル
追加ミッション「深夜、奥さんに見つからないように家に潜入(帰宅)〜就寝」のダウンロード開始。 福岡県 えとち〜

■ファンタシースターオンライン
レアアイテムを手に入れたらキャラが自動で「捕ったど〜！」と叫ぶパッチを配信。 神奈川県 御津のおっさん！

■NINJA GAIDEN
高難度で投げ出すユーザー対策用に「DOAギャルズの応援メッセージ」を配信。 滋賀県 米騒動

■Project Gotham Racing 2
「遊園地のゴーカート」がDL可能。ただし150センチ以上の身長制限あり。北海道 れーよん

おもしろ写真投稿コーナー ガガーリンの目 500

カメラ付き携帯電話に収められた"珠玉の1枚"を見せっこしましょ(ス)

京都府 士郎



これも、人の顔に見える何か、なんだけど怖すぎ〜!! 気の弱い人は、じっくり見ちゃダメよ〜(ス)

栃木県 闇色コヨーテ



木製の引き出しのようだけど……、あれ？ 宇宙人っぽいのが思いっきりこっち見てるニャ〜！(宇)

大阪府 椅子男



沖縄で見つけたとのこと。温かい土地の人は気前がいいね……って、それ以前の問題だな。これは(船)

宮城県 エクボク



地味に意味不明なうえに、失礼ね。宮城県の女性の皆さん、反論の意見(画像)お待ちしています〜(ス)

●次回の推奨ネタは「生きものの油断しきっている姿・表情」です。

航海日誌 cosmic journal スーリンの巻

ふだん、宇宙で過ごしている時間のほうが長い私たちにとって、地球の皆さんからのおたより＆メールは心の清涼剤。ただ、せっかくおもしろいのに、掲載スペースの都合やらなんやらで泣く泣くボツにするときは、ホント辛いのよ。もし「このコーナー枠を広げて」とか「こんなコーナーを作ってほしい」といったご意見があれば、何かの投稿のついでにでも添えてくれるとうれしいな。よろしくね。

募集中コーナーご案内

●レターコロニー：自慢でも、お悩みでも。3人のパーソナリティーにかまわれたい人、集まれ！●ギャラクシーイラストコンテスト：Xbox関連ならなんでも可！ のイラストコーナー●ユーザーズサテライト：編集部の提示するテーマにご意見を！●宇宙最強トーナメント：Xboxのキャラどうしの壮絶なロゲンカ、勝ちセリフを考えよう！●ガガーリンの目：マナーを守りつつ、携帯電話のカメラ機能で撮ったオモシロ写真を送ってね●川柳流星群：Xboxへの、つのる思いを五・七・五で！(500ポイント贈呈)

Reader's review

発売中ゲーム読者レビュー

読者のみんなによるレビューコーナー！　対象は発売中のXboxゲームすべて。投稿数の多いタイトルは何回でも取り上げていきます！　クロスレビュアー感覚でよろしく！

※読者レビューの平均点は、未掲載分を含む全投稿の平均点です。

グーリーズ

クロスレビュー平均点　8.0点　7.5点

柔軟な操作性とグラフィック。音声言語を排し、世界観への没入を促す演出の妙。シーンごとに変動するライフとクリアー条件により増すスリル。練り上げられたバランス。さすがレア社（開発）と言わせしめる1本。惜しむらくは、簡単であるがゆえに単調になってしまうことか。

東京都　ATUSI　プレイ時間……10時間

コミカルなキャラとは逆に、難度は少し高め。短いステージをその時々の能力や条件でクリアーしていくのは、毎回、新たな気持ちでプレイできるが、ゲーム全体の継続性に欠ける面も持つ。途中、長時間プレイしないとつぎの面でセーブできないのは、誰が見ても不親切。

神奈川県　元気娘　プレイ時間……10時間

NINJA GAIDEN（ニンジャ ガイデン）

クロスレビュー平均点　9.3点　9.5点

ストレス皆無の操作体系、超高速かつ緊張感あふれる攻防一体の戦闘システム、敵AIの柔軟性と凶悪さ、そして細部まで描き込まれた圧倒的な映像美、それらすべてを爽快感へと集約させた高い技術力と研ぎ澄まされた感覚に脱帽。暴力表現だけが取りえの洋ゲーとは次元が違う。

兵庫県　柴田賢吾　プレイ時間……114時間

忍者アクションを活かしたスピーディーな展開を想像していたら、実際は慎重にじっくりといった感じ。難度は高いが良心的なセーブポイントのおかげで何度も挑戦しようという気になる。全体を通してギリギリの戦いが続くため、緊張しっぱなしで楽しむ余裕がなかったのが残念。

東京都　三橋はつみ　プレイ時間……18時間

式神の城II

クロスレビュー平均点　7.5点　9.0点

使用できるキャラクターが前作より増えたことや、2Pプレイで変わるストーリーモードなど、遊びの幅が広がり、よりキャラクターに感情移入しやすくなりました。Liveでのスコアアタックやコンテンツのダウンロードなど、オマケ要素でお腹いっぱいになってしまいました。

大阪府　サファイア　プレイ時間……15時間

ギルティギア イグゼクス #リロード

クロスレビュー平均点　7.3点　8.5点

プレイステーション2版×2＋Live要素でお得な1本。個性的なキャラ、独特な世界観、スピード感あふれる駆け引きは楽しい。標準コントローラーではツラいが、アーケードスティックがあれば自宅が快適なゲーセンに。Live上でプレイヤーのレベルが明確にわかると、よりよかった。

滋賀県　米騒動　プレイ時間……20時間

キャラクターがどれも個性的で魅力。キャラごとに技などの性能がかなり違うので、自分に合ったキャラ選びができるはず。格闘ゲームとしてのデキはいいが、初心者はハイスピードなゲーム展開に慣れないとキツイです。欲を言えばXbox専用のオリジナルキャラが欲しかった。

高知県　GAMES BONO　プレイ時間……14時間

ぷよぷよフィーバー

クロスレビュー平均点　7.5点　8.5点

ルールがおなじみのものなので、誰でもすぐにプレイできるのが最大の利点でしょうか。クラシックルールも用意されているので、本当の初心者でも簡単に対戦ができるのが非常によいです。ストーリーが想像していたよりふつうだったことと、Live対応でないのが残念です。

大阪府　サファイア　プレイ時間……20時間

Tom Clancy's GHOST RECON ISLAND THUNDER（トム・クランシーシリーズ ゴースト リコン アイランド サンダー）

クロスレビュー平均点　8.0点　8.3点

派手さはないが一撃死の恐怖感と緊張感は、このシリーズならでは。いかにもそれらしい効果音が戦場気分を盛り上げます。重かったキーレスポンスも改善され、遊びやすくなっている。ただミッション数が少なく、割高な気がします。武器の数が多いので、解説が欲しかった。

福岡県　走る棺桶　プレイ時間……44時間

レビューの決まり

右の①～⑤に従い、プレイしたXboxゲームのレビューを送ってください。そのゲームで遊んでいない人にも参考になるレビューを！

①レビューするソフト名
②住所・氏名（本名&P.N）
③プレイ時間
④レビュー文章（21文字×6行）
⑤総合評価（1～10点）

●投稿のきまり●

①はがきか同サイズの厚紙に、必ずペンで描こう！
②"1枚にひとネタ"、"1メールにひとネタ"のみ有効！
③各投稿には、住所・氏名（P.N希望の場合も、本名と両方記入！）・年齢・電話番号を記入しよう。
③1枚1枚、投稿コーナー名を書くのを忘れずに！
④封書を使って、投稿はがきのまとめ送りも可能。そのときは各はがき（厚紙）に、必ず②と③の項目を記入！
⑤メールでイラストを送るときは以下を厳守！
・ファイル容量は1M以内（圧縮はZIPかStuffit）
・サイズは592ピクセル×874ピクセル
・ファイル形式はフォトショップ形式かJPEG（低圧縮）。CMYKモードでのデータ作成を推奨します。

あて先

はがき、封書での投稿

〒154-8528
(株)エンターブレイン ファミ通Xbox編集部
「Rbox○○（コーナー名）」係

eメールでの投稿

xbox@ml.enterbrain.co.jp

次号の締切は6月10日(木)必着です

はちみつガーデン

※藤かよこ

その27.夏オンナみちお・天誅参編



www.coconuts-island.com

Rbox ポイントランキング

5月29日現在（総集計まであと10号）

1	元気娘	神奈川県	4000p
2	MAZU	大阪府	3300p
3	三橋はつみ	東京都	3100p
4	GAMES BONO	高知県	3000p
5	G.N.A	福岡県	2600p
6	走る棺桶	福岡県	2000p
7	サファイア	大阪府	1800p
8	デールデール	北海道	1700p
	やおま	愛知県	1700p
10	米騒動	岐阜県	1600p
11	ATUSI	宮崎県	1500p
	[illegible]コヨーテ	栃木県	1500p
	[illegible]手	茨城県	1500p
14	HRS	京都府	1400p
	[illegible]月すいか	兵庫県	1400p
	[illegible]月	富山県	1400p
	よっしー	埼玉県	1400p
18	ブロッコ党	福岡県	1300p
19	ウルヴィー	和歌山県	1200p
	aj	高知県	1200p
	せいたま	福岡県	1200p
	ミンティ・パスカル	滋賀県	1200p

川柳流星群

興奮し　英語で絶叫　深夜2時

滋賀県　米騒動

●理想的なXboxLiveの楽しみかたね。近所への配慮は忘れずに（ス）

募集中コーナーご案内

●人類からのメッセージ漫画：人類史上画期的な、4コママンガの4コマ目のみ募集！「オチた」と思わせる珠玉のコマを送ってね。ハガキ横サイズで！●Xbox Liveウン更新・DL情報：あったらうれしい、あったらイヤだ、Xboxライフが楽しく（おかしく）なりそうな更新・ダウンロード情報ネタ募集●読者レビュー：発売中のXboxゲームについて、21文字×6行、計126文字で感想を述べよ■メール投稿の人は、コーナー名と名前（本名＋ペンネーム）を必ず書いてね。じゃないと、おもしろくてもボツよ。

大島流 極上ゲームレシピ

Naoto Ohshima GAMERECIPE

ゲーム業界のシェフが創作のヒントをこっそり紹介！

文・イラスト
大島直人
(株) アートゥーン 取締役／ディレクター
「ブリンクス・ザ・タイムスイーパー」
ディレクター

長いようで短かった2年間，今回を持ちましてこのコラムを終了します。これからはゲーム作りに専念します。みなさま，おつき合いいただきましてありがとうございました。

その23 夢はきっとかなう

モノを作ることが、私は幼いころからとても好きだ。おもちゃも手作りでいろいろ作って遊んだ。勉強机のまわりに、天井からいくつものワイヤーをぶら下げてみたりもした。そのワイヤーを引っ張るごとに，いろいろな仕掛けが発動するのだ。扇風機が動いたり，消しゴムが飛び出したり……。

いま，私はそんなモノを作る仕事ができることに、神さま，仲間たち，そしてゲームを愛しているすべての人たちに，とても感謝している。感謝をしながら，私ができるカタチで何か行動しなければと思っている。そして，その答えが私の夢になったのだ。

その夢とは、ずばり"みんなが幸せになれるゲーム"を作ること。ユーザーから開発者まで、そのゲームに関わった人すべてが幸せになるゲームだ。

それはどんなゲームなのか？　私は神さまにはなれないので，みんなを現実的に幸せにすることはできない。ただ，少しでも"心に触れる"ゲームを作ることができればと思う。そのゲームに関わった人が，自信を持ってほかの人にも勧められるようなゲームだ。

そんなゲームが私に作れるのだろうか？　いや、作りたいのだ。だからこそ、私の目標であり、夢なのだ。

世の中には，夢を現実にできる人がいる。そのような人とは、きっと，自分を信じて，決して途中であきらめず，少しずつでも夢に向かって行動できる人だと思っている。何も焦る必要はない。少しずつ前進できればいいのだ。そうすれば，誰だっていつの日か、夢はきっとかなう！



大島さんへのファンレターほか、このコラムへのご意見・ご感想など、おたよりをお待ちしています。81ページのあて先「ゲームレシピ」係までどうぞ。

Les infos chaudes du Xbox N26

Par Gregoire Hellot

フランス発 Xbox事情



GREG (Gregoire Hellot)
E3がやっと終わった。相変わらず戦場レポーターって気分。GWにアフリカに行ったのでガングロよりチョコ色のフランスのゲームライター。

TITLE 猛烈！ 怒りと根性のE3

東京ゲームショウしか知らない人がビックリするほどデカくて巨乳がいっぱいのE3。Eが3つでElectronic Entertainment Expoという意味の，世界一重要なゲームイベント。テレビゲーム版"カンヌ映画祭"って感じ。発表会のオンパレードで話題ソフトのデモ版がいっぱいそろうから，ゲーマーにとってはマジックな1週間。任天堂とソニーの次世代携帯ゲーム機が発表，XboxでやっとEAがLive対応のスポーツゲームを作るとか，いろいろ大きなアナウンスであふれてました。アメリカといえばXboxのふるさと。うちらの大好きなXboxにとっても，重大な発表がつぎつぎと！ 僕ら欧米人にとって，今回の目玉ソフトはこんな感じでした。

あの究極のパソコンFPS『DOOM Ⅲ』のXbox版がプレイ可能！ 3年まえからずっと延期されてきて，発売は今年の秋に。もちろん30万円はするPC用との差は感じられるけど、Xbox用ゲームとしては上出来。

話題になったナムコ・アメリカ支部プロデュースの『Dead to Rights 2』も初公開。今度は、主人公のジャックがお約束の罪のない女性を守るために，ロケットランチャーなどを手にして悪いヤツらをやっつける。

『GTA』シリーズの売上が欲しいAtariからは，『Driv3r』が体験版として出展された。クルマに乗って街中にくり出し，ミッションをクリアーする流行パターンのゲーム。欧米の発売は6月末。期待度もバツグン。

'80年代のゲーマーにはたまらなかったナンパ・ギャグアドベンチャーゲームのシリーズ『leisure suite Larry』が帰ってきた。わざとシンプルな3DでダサいLarryさんに女を"喰わせる"ゲーム。ブラックユーモアたっぷりのADVゲームって，日本ゲーマーにとってはどうなんでしょう？　そして，最後にすべての注目を集めた"あの"タイトルがやっとプレイ可能な状態で現れた。うん，『Halo2』がスゴいよ。Liveでの対戦＆協力プレイ，イベントのリズムなど，すべてが"完璧"に近づいたと言える作品。

洋ゲーに限らず、日本のメーカーさんたちもしっかり新タイトルを発表しました。テクモの『DOA』シリーズ最新作『DEAD OR ALIVE Ultimate』が完全オンライン対応で大好評。すばらしい出来に大注目。レーシングの伝説でありながら元祖とも言える『Out Run』の続編，『Out Run 2』もファンは大喜び。本当にXboxに移植されるのかと不安に待っていたおかげで，きちんと確認したファンたちがすごく喜んでいた。そんな中，一般的にいちばん注目を受けたゲームはPS2の『メタルギア ソリッド3』でした。が、プロデューサーの小島さんにとっては期待され過ぎるのも迷惑。E3最後の日、ふたりのアメリカ人が休憩時間にSCEブースに潜入し、デモ機械を開けて開発中のディスクを盗もうとしたのです。まさに，ゲーム好きなスネークたちでした。



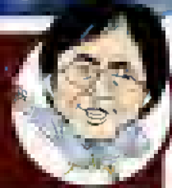
←爽快な景色と音楽，おまけに美女までついてくる『Out Run 2』。

テレビゲーム研究講義

ゲーム産業の成果と課題を学問する

Text：馬場　章

東京大学大学院情報学環助教授にして、東大ゲーム研究プロジェクト責任者。活動内容は以下HPへ。
http://www.hi.u-tokyo.ac.jp/personal/baba/



Lecture：11　ルール・ツール・プレイヤー

テレビゲームがおもしろいのはなぜだろう？　そういう問題を中心に、僕たちはこれまでさまざまな学説を振り返ってきた。しかし、けっきょくのところ、問いに対する明確な解答はまだ出ていない。そこで、僕自身が考えているゲームのおもしろさの構造について、ここで述べておこうと思う。

ゲームのおもしろさを考えるうえでまず大切なのは、ゲームの定義だ。そもそもゲームとは何か？　僕は、ゲームはルール(rule)とツール(tool)、そしてプレイヤー(player)から構成される系である、と考えている。ゲームというと、ふつうはパッケージソフトやゲーム機のようなモノや、あるいはゲームのルールを思い浮かべるかも知れない。そういう見かたに対して、僕は、ゲームをルール・ツール・プレイヤーからなる系＝関係性、言い換えれば現象・出来事として捉えたい。

つぎに三要素のそれぞれについて定義しておこう。

ルールというのは"状態遷移の規定"だと言える。つまりルールとは、「ある状況のもとで、ある行動をとった場合、どのような結果が生じるか」というゲームの因果関係を定めたものであり、同時に、「ある状況のもとで、どの行動が可能で、どの行動が不可能なのか」を定めたものでもある。だから、ゲームのルールは、選択肢の提示とそれぞれの選択肢に基づく帰結との関係を示した分岐図、あるいは状態遷移図として表示することができるのだ。

ツールはインターフェイス(interface)と言い換えてもよい。ゲームのツールは、ルールに基づく処理とプレイヤーの思考とを媒介する機能を持っている。テレビゲームの場合、具体的にはコントローラーやモニター、それにゲーム機の内部に組み込まれたCPU(Central Processing Unit 中央処理装置、コンピュータ内で演算・主記憶・制御・出入力処理を行う装置)を指している。コントローラーはプレイヤーによって操作され、コントローラーを通じてコンピュータであるゲーム機に情報が入力される。その情報はルールに基づいてCPUで高速処理され、その結果がモニターに表示される。そして、プレイヤーはモニターに表示された結果を見て、コントローラーからつぎの入力を行う。テレビゲームはこのような情報の循環過程なのだ。

ただし、ここでいうツールとは、コンピューターであるゲーム機のユーザーインターフェイスや出力デバイスにとどまらない。ルールとプレイヤーとのあいだを媒介するすべてを指す広義の概念を指す。

ゲームを構成する3つめの要素がプレイヤーだ。プレイヤーというのは僕たち自身にほかならない。プレイヤーは、ゲーム機とゲームソフトに向き合い、ある条件のもとで、つまりルールとツールに影響を受けながら、主体的に情報入力を続ける存在である。

僕は、テレビゲームのおもしろさは、ルールとツール、プレイヤーというゲームを構成する三要素のバランスによって発現すると考えている。それをプレジャラビレティ(Pleasurability)と呼ぶことにしたい。

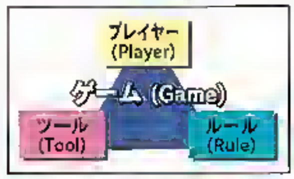


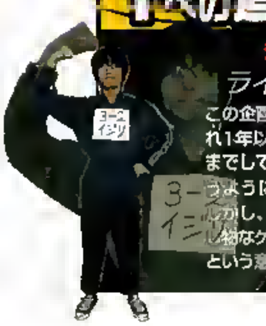
Illustration:YUZURIHA Satoshi

新 ブレイブゲーマーへの道 Vol.14

BRAVE GAMER REVOLUTIONS

ブレイブゲーマーとは
全Xboxソフトのクリアーに挑戦しようという若者特有の無鉄砲さだけで開始。二年目。

オキテ
一、各ゲームは、メインのモードを最後まで遊びきった時点でクリアーと見なし、つぎのゲームへ進める。
一、同時に三タイトルまでの任意並行プレイを許可。
一、その月のクリアー本数が、その月の新作発売本数より少ない場合は罰ゲーム。原稿締切時点で判定。



チャレンジャー
ライターいじり

この企画が始まってかれこれ1年以上。コラムに昇格までして。それにしては思うように本数をこなせず。しかし、この企画で掘り出し物なゲームに出会いたい、という意欲だけはあります。

意外なところで出くわした意外な敵、それは……

4/24　今回はノルマ達成で一攫千金(?)だ！　まずは「**ソウルキャリバー2**」。儲けました。格闘ゲームは苦手なものの、1時間もあれば……。

4/25　考えが甘かったです。アドベンチャー要素も含まれた、ひとり用のモードがあるのです。敵を倒しつつ、伝説の武器"ソウルエッジ"を見つけ出す、そんな壮大な物語です……。

4/27　キャラはいつでも変更できるんですが、タリムばかり使ってます。

4/29　チャプター6まで終了。CPUキャラとの対戦で物語が進行するんですが、対戦にさまざまな条件があるので、ひと筋縄ではいきません。

5/2　世間はゴールデンウィーク。そして僕もお出かけ。編集部へ……。

5/3　何とか最後のチャプター10まで到達し、ソウルエッジを封印することに成功。クリアーです！

今回のカベ



←アクションの難しさよりも3D酔いとの戦いになりそう。

5/4　つぎは、アメリカのナムコが制作したという「**デッド トゥ ライツ**」。アクションゲームは得意なので、一気に終わらせたいところです。

5/5　何物かに殺された父親の仇討ちをする元警察官のストーリーです。ただ銃を撃てばいいだけではなく、リズム感を要求されるミニゲームなどもあり、懐かしい感じです。

5/6　重要なシステムを忘れてました。時間の流れを緩やかにして有利に戦う技です。チュートリアルで出てきたはずなのに……。

5/9　敵との戦闘が本格化してきたとき、それは僕に襲いかかりました。なぜか胸が焼けるように気持ち悪いのです。今日はここで休むことに。

5/10　編集部の人の多くはE3のためロサンゼルスへ。ちなみに僕、飛行機に乗ったことがありません。これはポリシーで、決して落ちそうで怖いというわけではないです。

5/11　この日も「デッド トゥ ライツ」。しかし、プレイをしているとまた例の吐き気が……。そして気づきました。「これが"3D酔い"というものなのでは？」と……。僕は3Dゲームには強いはずなのですが、相性でもあるのでしょうか？

5/14　体調が悪いのだと考え、つぎのゲームに。「**イノセントティアーズ**」。シミュレーションRPGだということ以外、何も知りません。

5/15　ストーリーを読むと「突如世界で大爆発。その直後、天使と堕天使が現れ……」。いきなりな設定で置いてけぼり。登場人物たちからも羽が生えます。どうしたものか……。

5/16　困り果てている僕をよそに時計は回り続け、終了の時間……。

ゴールまであと

122／148タイトル

審判の時間!!

5月の発売ソフト本数……5本
今回の消化ソフト本数……1本

論外の結果!!

[illegible]のを攻略しといて、いまさら3D酔いだと？　単なる5月病か何かだろ？」と叱責され、階段をうさぎ飛び……。



←若者はとにかく体力が必要なんだそうです。僕は頭脳派なんだ！

エックス攻略 No.01
Tenchu 3 ~Kaiki No Syou~

天誅 参 TENCHU 3 ～回帰ノ章～

忍びの道に照らして天誅いたす！

オリジナルステージを引っさげて『天誅 参～回帰ノ章～』参る。今号は力丸と彩女の任務を6つずつ、中盤戦まで攻略いたす所存。力丸の任務四、彩女の任務五、六が『～回帰ノ章～』オリジナルステージでござる！

タイトル	テンチュウ サン カイキノショウ		
発売元	フロム・ソフトウェア	ジャンル	忍者アクション
発売日	発売中（5月27日）	価格	7140円（税込）
開発	K2	制作著	アクティビジョン スタジオ ジャパン
ブロック数	4ブロック　対象年齢 15歳以上	システム対応	5.1ch　2人
その他			

中盤までの任務を配置一完全マップで攻略

今号は力丸、彩女の任務を中盤となる六面まで攻略する。各任務の配置一の敵とアイテムの位置が入ったマップを掲載したので、進行ルートと敵の動きを参考に、ムダのない動きで任務を遂行してほしい。いざというときは、忍殺でつき進め！

また、ボス格の敵キャラとの戦いかたも攻略している。非道、発覚なしで任務を達成し、全任務で忍術皆伝を目指そう。なお、配置二、三になると難易度は上がるが、敵の数が増えるので、忍殺による高評価を獲得しやすくなるぞ。



←キャラ選択画面では、ふたりの後ろに人影が。



←任務成功時の評価点によって忍位が与えられる。

力丸編　任務一　越後屋
『悪代官を討て』

越後屋と悪代官がいる本宅は、開始位置から見ていちばん遠い場所にある。まず、手前の建物の玄関から入って、奥の倉庫へ。そして倉庫から母屋に侵入する。本宅1階では、田島という刀使いとの戦いがある。同時に拳銃も使うので、拳銃を撃つ動作を確認したらすかさず斬りつけよう。さらに奥まで進むと、代官の那須と部下ふたりとの戦いになる。槍を装備すると戦いやすいぞ。



↑対那須戦は槍の回転攻撃（左スティック右回転＋Xボタン）が有効。

マップ表記
- ⇦ 進行ルート
- Ⓐ マップ間のつながり
- 刀 浪人
- 浪人
- 浪人
- 浪人
- 町娘
- 犬 犬





力丸編　任務 二　郷田城

『郷田城への帰還』

城内にもその存在を隠されている力丸は、城の者に見つかると攻撃されてしまう。しかし、絶対に反撃してはいけない。誰にも見つからないように内通者の浜田の部屋に行かなければならないのだ。浜田の部屋に入るとイベントが発生し、後半のマップに切り替わる。すると城内は謎の忍軍に制圧されて郷田兵がいなくなるので、今度は忍殺し放題。階段を下って1階の松之信の部屋までたどり着ければ任務完了だ。後半の下忍たちは忍殺しやすい動きが多いが、一部に振り返りの動作が速い下忍もいる。焦らずにじっくり動きを観察して、確実に忍殺するべし。







↑会話中の郷田兵の頭上を越える。鉤縄でもオーケーだ。



郷田城1階B







マップ表記
- 進行ルート
- Ⓐ マップ間のつながり
- 刀 郷田兵
- 弓 郷田兵
- 爪 下忍
- 槍 郷田兵
- 刀 下忍

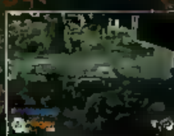
力丸編　任務 三　鍾乳洞

『七支刀を探せ』





マップ表記
- 進行ルート
- 刀 下忍
- 爪 下忍
- 刀 上忍
- 爪 上忍



↑石垣にぶら下がって敵を観察中。振り返ったら忍殺しに行こう。



↑任務仕上げの右通路へ。岩陰に潜んで敵忍者の隙をうかがう。



←烈鬼連蹴の3段目は隙が大きいのだ。

七支刀が隠された鍾乳洞に向かった力丸だが、そこにはすでに忍軍の姿。ここでは郷田城に現れた下忍のほか、上忍も登場する。洞窟に入るまでの屋外の部分は下が水なので、ふつうに歩くと水音を立ててしまう。二段跳躍や前転を利用しよう。洞窟内はほとんどが狭い通路。敵の動きを観察して、隙を見つけることが重要だ。

洞窟最奥部で力丸を待ちうけるのは鬼陰。2連戦になるが、最初の鬼陰は偽者で、2戦目の相手が本物だ。力丸の体力は2戦目が始まるまえに全快するので、1戦目は体力を気にせずに戦える。鬼陰は攻撃がす速いので、攻撃を防御されたときの反撃が怖い。鬼陰の4連攻撃の3段目に反撃してダメージを与えよう。

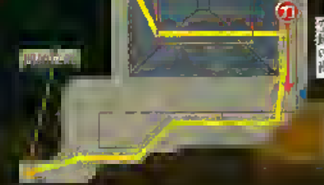
力丸編　任務 四　廃寺

追っ手をすべて討て

鬼陰が放った追っ手を廃寺に誘い込んだ力丸は、ここで敵を一網打尽にしようと考えた。この任務の終了条件は、敵の全滅だ。三重の塔の敵3人を倒したら、左の通路から寺の本堂に向かう。本堂のまわりにはたくさんの敵が巡回しているが、近い敵から順番に倒せば全員忍殺も難しいことではない。ただ、本堂正面の上忍の動きがやっかいなので、忍殺するときに姿を見られないように気をつけよう。本堂の敵を倒したら、残った右側の通路の敵を倒せば任務完了だ。敵が全滅した時点で、現在地に関係なくイベントが始まるぞ。

マップ表記
- 進行ルート
- Ⓐ マップ間のつながり
- 刀 下忍
- 爪 下忍
- く くノ一
- 刀 上忍
- 爪 上忍







力丸編　任務五　浪人街
『城下町を突破せよ』

力丸は郷田家から隣国に嫁いだ姫の様子を見るため、尼飼に派遣された。城に向かう途中、浪人街を通り抜ける任務だ。街をうろつく浪人は複雑な行動パターンを持っている。無理に死体を移動しようとせずに、死体を発見して寄って来るところを忍殺するほうが効率的だ。進行ルートには犬もいるが、犬に見つかっても発覚にはならず、犬の死体に浪人が反応することもない。リスクはダメージだけなので浪人を優先して対処すればオーケー。終盤は進行ルートのとおりに隠し水路を進めば、ほとんどの敵をやり過ごすことができる。



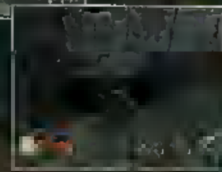
←死体の上で近寄る浪人を待ち伏せ。様子を見に来たところを忍殺するのだ。



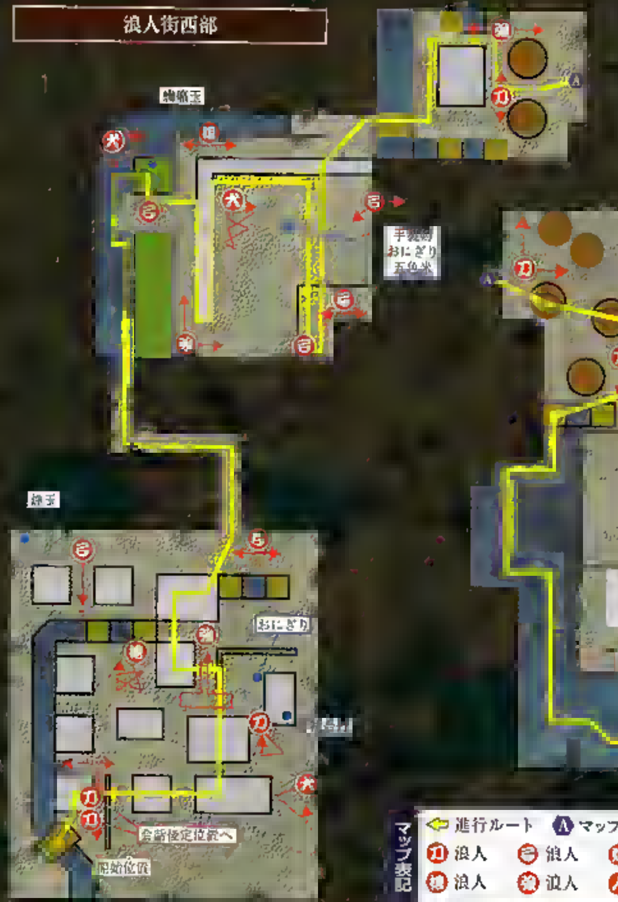
➡姿勢が低い犬は刀で斬りづらい。当たれば手裏剣でも倒せるのでよく狙おう。



←水路ではしゃがんで移動しないと水音が立ってしまう。前転は大丈夫だ。



↑扉に向かわずに右手から水路に降りる。敵はいない。





力丸編　任務六　尼飼城
『尼飼城の虜』

からくり武者，からくり兵に乗っ取られている尼飼城を取り戻すため，天守閣を目指す力丸。敵の数も多いが、城に仕掛けられたトラップもまた数が多い。壁や床に細心の注意を払って進むのだ。2階の煙玉，痢弱玉が投げ込まれる部屋に入ってしまったら，すぐに天井に逃げよう。部屋の手前から直接天井に鉤縄を投げることも可能だ。最上階にいるのは天来六人衆のひとり，機舞羅。防御不能や防御崩しの攻撃が多いので、相手の攻撃は基本的に回避。回転攻撃のときだけ防御をかためて反撃しよう。連続攻撃を当てられるぞ。



←部屋に入らず、手前から鉤縄で天井に飛べばダメージを受けることはない。



➡回転攻撃の機舞羅大風車を全部防ぎきれば，機舞羅に隙が生まれるのだ。



彩女編　任務一　竹林
『娘たちの行方を追え』

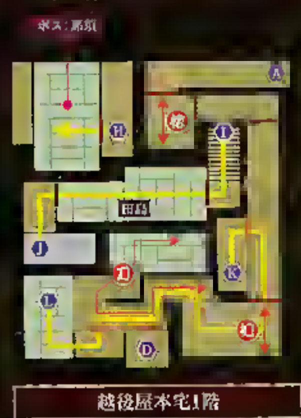
彩女は神隠し騒動の調査のため、竹林に遣わされた。任務が始まったら、橋の下の浪人を忍殺して水路から洞窟に入る。水路を通るときはしゃがみ移動で静粛に移動するのを忘れずに。これは水音で敵に警戒されるのを防ぐためだ。洞窟を通れば、竹林南部のほとんどの敵をやり過ごすことができる。水路を抜けた通路にいるふたりの浪人は、会話を聞くまで移動しない。このままでは隙がないので、まず会話が聞こえる場所まで近づき、動き出したら右の浪人から順番に忍殺する。竹林北部は出会う敵をひとりずつ忍殺していけばいい。そして、最後に登場するのが竹林のボス、田島英五朗。防御できない拳銃攻撃がやっかいだが、槍で回転攻撃をしていればあっけなく倒せる。竹林北部の槍持ち浪人を倒したら、槍の回収を忘れずに。一度槍を装備して、刀に戻すと槍がなくなってしまうので注意。



彩女編　任務二　越後屋
『越後屋を成敗せよ』

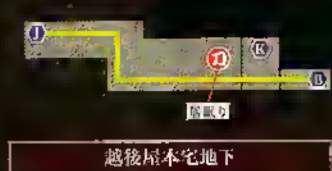
神隠し事件の裏に越後屋の人身売買の容疑が浮上。越後屋へ向かう。ここは力丸の任務一と同じ越後屋が舞台で、敵の配置も似ている。まず、開始位置に近い建物に入り、地下を通って倉庫に行く。倉庫を出たら本宅を囲む塀に上り、2階正面から本宅に侵入する。本宅内では、居眠りしている浪人を確実に忍殺し、猫はしゃがみ移動で起こさないようにしながら先に進もう。屋根裏から1階まで降りたところに代官の那須が登場する。槍の回転攻撃で簡単に倒せるが、刀でも間合いを広くとって防御してから反撃すればオーケー。体力が減ると土下座と頭突きを使うようになる。遠距離で頭突きを誘い、避けながらバッサリ斬ろう。













『郷田城奪還』

浜田の謀反で郷田城は忍軍の占領下に。彩女は松之信を救出しに行く。マップは力丸の任務二と同じものだが，敵の数が多く、難易度ははるかに高い。曲がり角では，壁に張り付いて先の様子を確認してから前進するように。逃げ場のない狭い通路の戦いなので，死体を移動させる機会も多い。ひとりずつ忍殺するためにも、発見されそうな死体は隠しておいたほうがいい。1階の松之信の部屋では，謀反を起こした浜田が彩女を待ちかまえている。牙斗傻という防御崩し効果のあるしゃがみ攻撃をするが，構えを見てからしゃがめば回避可能。回避できたら反撃のチャンスだ。



➡防御不能の溜め攻撃も同じくかわせる。

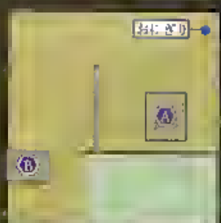






⬅トリッキーな動きの敵が多い。よく観察。





マップ表記
- 進行ルート
- Ⓐ マップ間のつながり
- 刀 下忍
- 爪 下忍
- く くノ一

『妖刀を手に入れろ』

彩女は死者に対抗するために妖刀の回収を命じられる。妖刀を持たない初回の挑戦では，髑髏兵，怨霊武者、生首といった死者の敵兵を倒すことができない。そのため，妖刀入手後のほうが忍殺の評価点を稼ぎやすいのだ。任務は序盤から倒せない敵がたくさん登場するため，はっきり言って難しい。忍殺と同じ要領で発覚しないように近づき，そのまま通過すればオーケーで，封印石を5つ破壊すると妖刀が手に入る。これで巨大怨霊武者との決戦へ。正面に立たないよう，つねに左右ステップで移動しながら斬りつけよう。防御できない攻撃が多いので接近戦は禁物だ。





マップ表記
- 進行ルート
- Ⓐ マップ間のつながり
- 刀 下忍
- 爪 下忍
- 怨霊武者
- 怨霊武者
- 生首
- 髑髏兵

※怨霊武者，生首，髑髏兵は妖刀でなければ倒せない。



⬅連続攻撃でダメージを与えながらステップ。



➡死者が背中を向けたら，すばやく前進する。



⬆赤く光っているのが封印石。刀で斬りつけて破壊していこう。

彩女編　任務五　武家屋敷

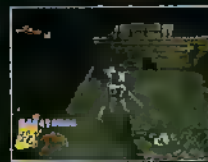
田所の謀反を潰せ

田所の謀反を阻止するために屋敷へ向かう彩女。ここの敵兵は行動範囲がかなり広い。ただし，手前の敷地はまだ敵兵が少ないので，移動して物陰に入った敵兵をひとりずつ忍殺していけばいい。問題は屋敷の奥だ。奥の敷地に行くと敵兵の数が増え，かなり密集した状態になっている。周囲の敵兵の動きをじっくりと見極め，孤立した瞬間を狙って確実に忍殺していこう。そして，屋敷の奥で田所勘兵衛を発見すると，相手は潔く降伏する。しかし，これで任務が完了するワケではなく，勘兵衛を介錯したあとに現れる田所三冬と闘うことに。二刀流で隙が少ない三冬だが，連続攻撃を防御するとわずかに隙が生じる。彩女の連続攻撃で反撃するチャンスだ。三冬は完全に倒す必要はなく，体力を3分の1まで減らせばオーケー。三冬から宝玉の情報を得て，彩女はまた旅立つことに……。





←縁の下をくぐるとあっという間に奥の敷地に出られる。



←三冬の攻撃は避けるよりも防御したほうがリスクは少ないぞ。

彩女編　任務六　廃寺

情報の地に向かえ

三冬から得た情報に従って，行臨寺に直行した彩女。ここに捜し求める天の宝玉があるという。しかし，行臨寺は廃寺になっていて，浪人がうろついている。しかも，それぞれの行動範囲を補間するように敵が立っていて，配置に隙がない。このためひとりずつ忍殺して死体を運んで隠し，ほかの敵兵に警戒されないようにする。三重の塔を越えて，左右に分かれた通路は右を行ったほうが簡単。通路を抜けたところが行臨寺の裏手にあたるので，敵兵の数が少ないのだ。行臨寺本堂に入って宝玉を入手，と思いきや，背後から飛んできた真空の刃で宝玉は真っぷたつに……。そして天来六人衆の陣内との対決へ。陣内は強力な遠隔攻撃を持っているので，接近して戦おう。陣内の体力が3分の2になったところで戦闘は終わり，任務が完了するぞ





↑三重の塔の屋根で，弓を持った浪人が周囲を見張っている。屋根の下の死角を通って通路を目指そう。



↑陣内は居合いの使い手。最初の一撃さえ避ければ隙が生じる。後ずさりしながら攻撃を誘って反撃だ。



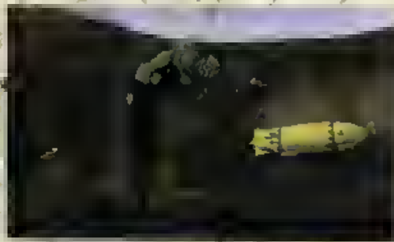
↑見晴らしのいい通路なので，敵に接近するのに苦労する。背中を見せた瞬間にダッシュで背後へ。



CRIMSON SKIES HIGH ROAD TO REVENGE

空の伊達男ネイサンが世界を救うフライトへ!

シングルプレイのミッションを攻略。主なマップやボス戦と、各ミッションの主要な任務を網羅。シーヘイブンからアリコを経てシカゴ、そして南米まで、ネイサン・ザッカリーの戦いを追う!





タイトル	クリムゾンスカイ ハイロードトゥリベンジ		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	シューティング
発売日	発売中（5月20日）	価格	7140円（税込）
開発	マイクロソフト	制作者	Fasa Studio
ブロック数	7ブロック 対象年齢 12歳以上	システム対応	5.1ch HDTV 4人同時 Xbox Live
その他	システムリンクケーブル使用時は8人、Xbox Live接続時は16人同時プレイ可能		

M01～M02 最初のミッションで空賊の基礎を学ぶ

ミッションチャート

M01 次の朝

ベティに従ってデバステイター操縦の練習をしたら、パンドラのもとへ。襲来する敵機とAAガンをすべて撃墜すれば、パンドラを奪回できる。

1. ベティについて行く
2. 攻撃の練習
3. 操縦の練習
4. 敵機を撃退
5. AAガンを破壊



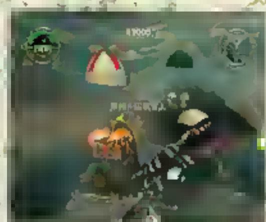
⬆操縦の練習ではブレーキやブースター、特殊操作のターンについても学べる。

M02 船長のいない船

パンドラの船長を求めてシーヘイブン入り。船を撃沈する任務や、AAガンを操作しての敵機撃墜など、まだ練習的な要素が多く、難易度は低い。

1. 博士を守る
2. 修理所に行く
3. ベティと燃料基地を攻撃
4. AAガンで積み荷を守る
5. スパイ船を沈める
6. パンドラを守る

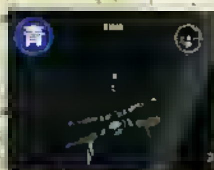
序盤のミッションはチュートリアルになっていて、ベティやビッグジョンたちが戦闘やミッションの練習をさせてくれる。ここで、ミッションの進めかたと飛行機操作の基本についておさらいをしよう。



⬅敵機を倒すと出現するアイテム。この説明もあるぞ。

マーカーを追ってミッションを進める

ミッションはレーダー上のマーカーを追うことで進行する。また、視界内にマーカーがない場合は、どの方向にあるのか照準の周囲に表示されるので参考にしよう。これでマーカーを簡単に捜せるぞ。



➡青いマーカーは飛行機や建物に点灯。近づいてXボタンを押せばイベントが起こる。



➡ミッションのターゲットを示す黄色いマーカー。守るべき対象や倒すべき対象になる。



➡敵機や敵基地を示す赤いマーカー。倒すと数が減っていく。照準周囲のガイドは出ない。

愛機の操作を完全にマスターしよう

基本的な操作はゲーム内のチュートリアルで教わるので、ここでは実戦的なテクニックと、ゲーム内では一部しか教えてくれない特殊ターンの操作法を伝授する。なお、下の特殊ターン表の操作は、すべて右スティックをクリックしたあとのものだ。

基礎1 低速ターンでドッグファイト



⬅空中戦では、メインウエポンを撃ちつつ、ブレーキを押しっぱなしのターンで追いつめよう。

基礎2 サブウェポンの特徴を活かそう



⬅マグネットミサイル、放電、火炎放射など使いやすい機種を見つけろ!

14の特殊ターンを使いこなせ!

この中でとくに使えるのはスナップターンだ。インメルマンよりも反転の弧が小さく、非常に使いやすい!

ターン名	左右スティックの操作	動き	ターン名	左右スティックの操作	動き
インメルマン	左:⬇ 右:⬇	上昇しながら反転	バレルロールR	左:➡ 右:⬅	進行方向を変えずに右回転
スナップターン	左:⬆ 右:⬇	きりもみしながら反転	ダブルバレルロールL	左:⬅ 右:➡（入力し続ける）	バレルロールLを2回
スプリットS	左:⬆ 右:⬆	下降しながら反転	ダブルバレルロールR	左:➡ 右:⬅（入力し続ける）	バレルロールRを2回
パワークライム	左:⬇ 右:⬆	急上昇	スナップロールL	左:⬅ 右:⬅	きりもみしながら左へスライド
ハイスピードヨーヨー	左:⬇ 右:⬆のあと、左:⬆	急上昇と見せかけて下降	スナップロールR	左:➡ 右:➡	きりもみしながら右へスライド
バックストールループ	左:⬇ 右:⬆のあと、左:⬇	急上昇と見せかけて反転	ダブルスナップロールL	左:⬅ 右:⬅（入力し続ける）	スナップロールLを2回
バレルロールL	左:⬅ 右:➡	進行方向を変えずに左回転	ダブルスナップロールR	左:➡ 右:➡（入力し続ける）	スナップロールRを2回

M03～M05 狙われた博士を守りとおせ

M03 船外の世界へ

最初の船を守る任務は、AAガンに乗り変えると戦いやすい。後部のAAガンをメインに、敵が死角に入ったら前部のAAガンに移動する。

1. 船を守る
2. 飛行船を攻撃する

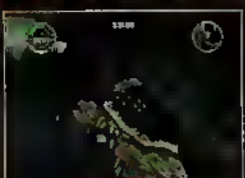


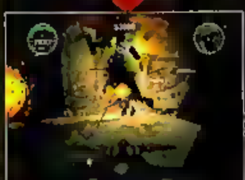
↑前部は機関銃で後部は高射砲。高射砲のほうが威力が高くて敵機を撃墜しやすい。

M04 撃退

洞窟の入り口は敵の増援のたびに開く。敵機の数が減ったら入り口付近に移動して、増援の瞬間に飛び込もう。洞窟内はブレーキ入れっぱなしで飛行。

1. 洞窟基地に侵入する
2. 洞窟基地を破壊する
3. 洞窟基地から脱出する





↑鉄の扉が開いたら洞窟の奥へ。燃料タンクをすべて爆破すれば基地は壊滅する。

M05 漆黒の夜

巨大飛行船の弱点は露出しているコア。このコアを側面からの攻撃で破壊すれば撃沈できる。しかし、墜落した飛行船の船首が戦闘メカになる。

1. 敵の部隊をすべて破壊
2. 飛行船を破壊する
3. 戦闘メカを破壊する



シーヘイブンの取り締まりを強めるハリウッドナイト（市民軍）との衝突は続く。反攻に転じて、洞窟基地に攻め込もう。ハリウッドナイトを撃退すると、今度は新たな敵。博士の研究を狙うディーシュピンネが現れる。多数の新兵器を使う強敵だ。ここからが戦いの本番といえる。



↑雷鳴鳴り響く暴風雨の夜に現れたディーシュピンネ。戦闘機は弱いが新兵器がある。

新しい飛行機をパンドラに格納

M03でティボドーのシーブレインが手に入る。パンドラで乗り換えが可能だ。また、所有する飛行機は1段階のアップグレードができる。シングルプレイをクリアーするなら、デバステイターをアップグレードしておけばオーケー。最後まで戦える機体だ。



↑新しい飛行機を入手すると、アップグレードに必要なトークンと金額が表示される。

お金とトークンを貯めてアップグレード



➡コストがアップグレードに必要な数。上が所持数だ。



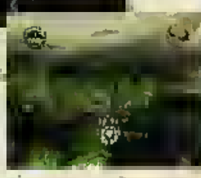
➡アップグレードが実行され、カラーリングが変化。

MAP シーヘイブン フォーチュンハンターの拠点

洋上に多数の島が浮かぶシーヘイブンは、ネイサンたちがフォーチュンハンターの拠点とする地域だ。ハリウッドナイトが、警察権を主張して衝突してくるが、基本的には平和。顔見知りが多く、ネイサンにとって過ごしやすい土地なのだ。島のほとんどが山で、飛行エリアをいくつかに分割している。



←M02～M03のマップ中央部ではレースも可能。



➡M04開始直後。右手の島にAAガンが見える。





BOSS M05③ ディーシュピンネの大型機動兵器

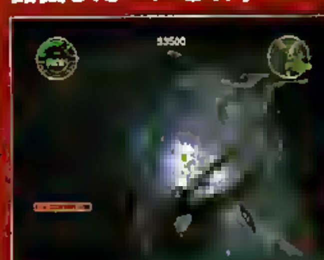
正体不明の飛行船を倒すと、墜落した船首が動き出し、戦闘メカとなって再び博士のラボに向かう。戦闘メカがラボに着くまえに弱点を見つけ出して破壊しなければならない。大型兵器の共通の弱点といえば青白く光るコア。しかし、戦闘メカの全体を見てもコアは見当たらない。コアを攻撃するために、まず戦闘メカ頭部の装甲を攻撃する必要があるのだ。火炎放射を避けながら低速飛行で頭部を攻撃しよう。メインウエポンでオーケーだ。装甲を破壊するとコアが現れるぞ。

頭部の装甲を破壊



↑装甲が白く光ったらダメージを与えている証。メインウエポンの射程ギリギリから低速飛行で接近しながら攻撃すればすぐに破壊できる。

露出したコアを攻撃



↑露出したコアはメインウエポン＋サブウエポンで攻撃。コアは全部で4つあるので、これを4回くり返せば戦闘メカは活動を停止する。

● トークン　修理工場　乗り換え可能な飛行機　賭けレース場

M06～M10 奪われた博士の設計図を取り戻す戦い

M06 砂漠の鉱山

チタン鉱山を探してアリコにやって来たが，そこは炭鉱の町だった。チタン鉱山の情報を得るために飛び回る。

1. 燃料タンクを守る
2. 副官を救出する
3. 列車を守る
4. ミニジャイロを奪う
5. 箱を回収する
6. 列車から武器を奪う
7. 飛行船を守る

M07 砂漠の蜃気楼

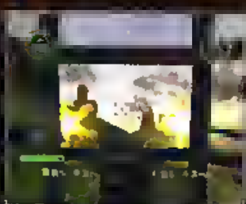
鉱山の情報を得てアリコの奥地へ。渓谷でバンデットのエルムエルテとの決戦になる。ガントラックに乗ろう。

1. 飛行船を守る
2. バンデットを倒す

M08 ナバホへの贈物

石像を運ぶ列車を守りながらナバホ国に入るミッション。列車のAAガンを操作して，敵を迎撃するのだ。

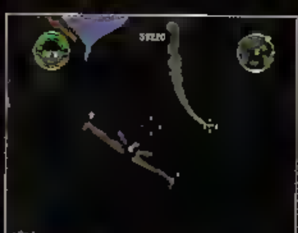
1. 石像を守る



←上空でベティも戦うので地上の敵を優先。

M09 ソロホとアコのテスト

ナバホ族の国に着くとバンデットが襲来。撃退すると3つの試練を受ける。2番目の操縦技術の試練が最難関。宙返り後に先導機を見失わないように。



↑スモークを見失わないように低速で追従。

M10 鉱山の謎

ナバホのトラックを守りながらチタン鉱山に向かう。そこに現れたのはバンデットではなくレッドスカル軍。

1. トラックを守る
2. トンネルザグを倒す

博士の研究と関係が深いチタンを追ってアメリカ大陸中西部へ。炭鉱の町アリコとナバホの国がミッションの舞台だ。どちらも崖に囲まれた渓谷での戦いになるので，繊細な操縦技術が必要になるぞ。



←M06でバンデットのミニジャイロを奪取。ホバリングができる。



←トラックや列車を護衛する任務が多い。速やかに敵機を撃退せよ。

MAP アリコ チタン鉱山を探して

アリコの町は渓谷の斜面に広がっている。近くにバンデットの基地もあり，衝突が絶えない。渓谷に誘い込んで戦えば，多勢に無勢でも囲まれることはなくなる。



↑バンデットの基地も渓谷の下にある。





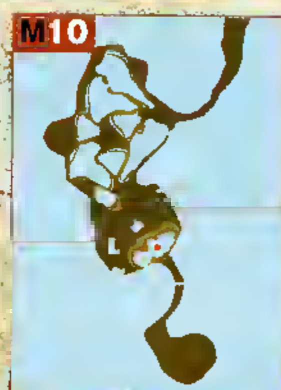
MAP ナバホ ソロホが治める先住民族の地

ネイティブアメリカンのナバホ族が住む国。アリコとは地続きで，地形もほとんど同じだ。貴重な新金属チタンを産出するため，レッドスカル軍に狙われている。



↑岩壁にはナバホ族が崇める石像がある。





BOSS M10② 多関節兵器VSフォーチュンハンター

チタン鉱山でレッドスカル軍とディーシュピンネの多関節兵器トンネルザグと遭遇する。外皮は鋼鉄で，背中に設置された銃座は破壊できるが，トンネルザグ本体にはダメージを与えることができ　ない。口を開けた瞬間だけがダメージを与えるチャンスだ。ダメージを与えると口を閉じて移動を再開するので，方向パッドで様子をうかがいながら，また飛行船のところに戻るまで待とう。これをくり返すのだ。



←トンネルザグの移動中はガントラックや敵機を攻撃。



→口が開いたらメインウエポンとサブウエポンで。



↑トンネルザグにある程度のダメージを与えると，今度はパンドラを襲う。ダメージを与える要領は前回と同じでいい。

M11～M15 シカゴでレッドスカル軍を追いつめろ

M11 忍び寄るクモ

レッドスカル軍のカーンに会いに行くものの、ベティが捕まってしまいパンドラは一時退避の憂き目に。パンドラのAAガンを操作して敵を撃退する。

1. カーンに会う
2. パンドラを守る

M12 シカゴでブルックリンを捜す

捕まったベティの情報を集めるためにシカゴを飛び回る。核心の情報を握る男にたどり着くまでに、密輸や警察との戦闘など、やばい仕事を重ねる。

1. 警察からキャブを守る
2. 列車から荷物を奪う
3. トラックを破壊する

M13 脱獄

情報屋からミニジャイロを借りて、ベティが捕らわれている倉庫へ。ミニジャイロは敵に発見されるとひとたまりもないので、スイッチ射撃は迅速に。

1. 情報屋ウォリーを捜す
2. 情報屋フランクを捜す
3. 倉庫に侵入する



⬆3つのスイッチのうち、扉の横を最後に撃つのがもっとも安全だ。

M14 報復

ベティ救出がレッドスカル軍の怒りを買い、猛攻を受けるフォーチュンハンター。敵機とテスラ飛行船を撃退したら、最後は彼らが運び出した爆弾を撃ってカーンのビルを爆破する。

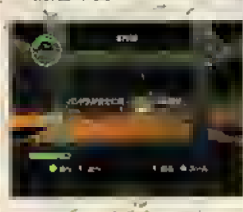
1. レッドスカル軍と戦う
2. 飛行船を破壊する
3. 爆弾5個でビルを爆破する

M15 クモの脅威

真の敵はレッドスカル軍ではなく、フォンエッセン博士のディーシュビンネだった。テスラ飛行船やゼップイーターなどの新兵器と戦うことに。テスラ飛行船はふつうに倒せるぞ。

1. テスラ飛行船を破壊する
2. ゼップイーターを破壊する

レッドスカル軍との全面対決と思いきや、後半のミッションではレッドスカル軍と手を組んでディーシュビンネと当たる。群島や渓谷とは一味違うビル街での戦いは、まず街の構造を覚えることが必要だ。



➡AAガンで護衛する任務も多い。3連装の銃座を使い分けよう。

市街戦の基礎知識

基礎1 攻めるときは上空へ



⬆ダメージを与えた敵機は、障害物のない上空に追い立てたほうが撃墜しやすい。

基礎2 逃げるときは地上へ

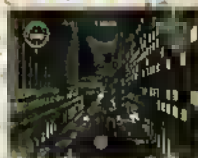


⬆逆に逃げるときはビルの隙間に入り込んで、敵の弾を避けながら修理工場に向かう。

スカル軍の弱点をついて戦おう

レッドスカル軍が総力を挙げて追撃してくる報復のミッション。任務は3つあり、ひとつ目の列車の阻止は橋脚を破壊すればいい。つぎのターゲットになる飛行船は、ドックにいるうちから攻撃できるので、出港まえにダメージを与えておくと楽だ。最後の爆破任務は、黄色いマーカーでいちばん近い爆弾を見つけることが重要。

①列車を阻止



⬆始まってしばらくすると橋脚にマーカーがつく。

②飛行船と対決



⬆敵機はベティやパンドラにまかせて飛行船に集中。

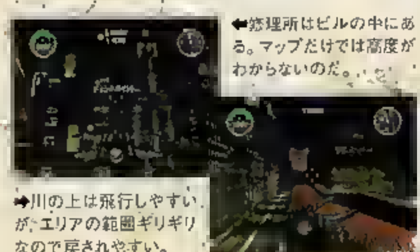
③ビルを爆破



⬆時間制限があるのでブレーキを使いすぎないように。

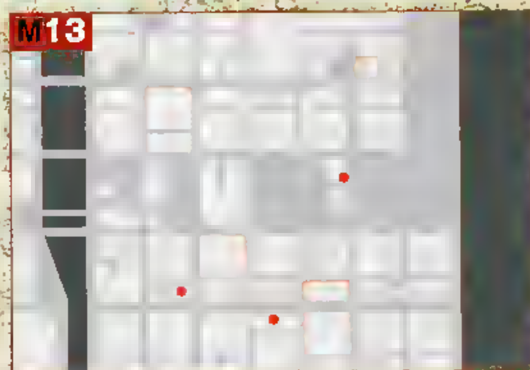
MAP シカゴ 陰謀の黒幕を追って

初の市街戦になるウィンディシティことシカゴ。M13とそれ以外のミッションでマップが異なる。右はM13のマップだ。川に囲まれた土地にビルが林立しているのは同じなので、戦いかたは共通。



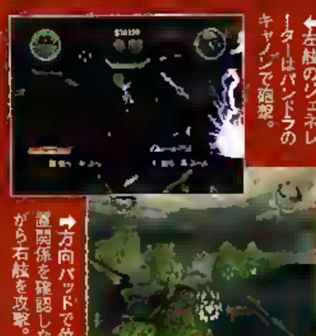
⬅修理所はビルの中にある。マップだけでは高度がわからないのだ。

➡川の上は飛行しやすいが、エリアの範囲ギリギリなので戻されやすい。



BOSS M15② 飛行機を食べ尽くすゼップイーター

カーンの飛行船をあっという間に葬った、対飛行船用飛行船ゼップイーター。その名のとおり飛行船（ゼップ）を食べるように破壊する。トンネルザグと同じく、外壁への攻撃では本体にダメージを与えることができない。まず飲み込み口の両側のジェネレーターを攻撃するのだ。左右の装甲を破壊し、ジェネレーターを撃てばオーケー。たまらず開いた飲み込み口から体内に侵入し、コアを破壊するべし！



⬅左舷のジェネレーターはパンドラのキャノンで砲撃。

➡方向パッドで位置関係を確認しながら右舷を攻撃。

⬇開いた口からゼップイーターの体内へ。いちばん奥にコアがある。火炎放射台を破壊しながら奥に進んで攻撃するのだ。



M16～M19 マリアの裏切りとディーシュピンネ

M16 ロストシティ

遺跡を研究するバンコック博士を助け、地下都市に入る方法を探す。ディーシュピンネの基地を破壊し、敵機を全滅させれば太陽の紋章が手に入る。

1. 飛行船を守る
2. 太陽の紋章を捜す
3. 旅行者を守る
4. 箱を修理工場に運ぶ
5. 基地を破壊する
6. パンドラを守る

M17 太陽の紋章

旅行者に持ちかけられる勝負に興じながら博士の研究成果を待つ。最後のスイッチは●と■を撃てば入り口が開く。それ以外は炎の洗礼を浴びるのだ。

1. 旅行者の様子を見る
2. 輸送船を破壊する
3. 遺跡を運ぶ
4. 第1のカギを手に入れる
5. 第2のカギを手に入れる
6. 第3のカギを手に入れる
7. スイッチを正しい順に撃つ



←スイッチは赤く光るところの形で判別する。

M18 内なる闇

遺跡の奥へ突き進むネイサン。レーダーにルートが表示されず、数々のトラップが待ち受けるので、基地にたどり着くだけでもかなり苦労する。

1. 洞窟内の基地を捜す
2. 敵機を破壊する
3. 再び基地を捜す
4. 敵機を破壊する

M19 脱出！

フォンエッセンを逃がしてしまい追撃することに。そのためにまずガントレットから脱出しなければならない。洞窟は崩落中で、おまけに敵の攻撃が激しいが、時間制限がないのが救い。

1. 無事に脱出する

M20 ウインディシティ

最終ミッションへ

古代遺跡の地に着き、ディーシュピンネの基地探索が始まる。太陽の紋章を入手し、遺跡の謎を解いたら洞窟へ。洞窟内では古代のトラップとディーシュピンネの飛行機、飛行船がネイサンを苦しめる。



←ディーシュピンネが出撃する石像の口。ふだんは侵入できない。

旅行者とのゲーム

ロストシティレース



↑ロストシティを舞台にしたタイムトライアル。石像の口から入る通路が難しい。

輸送船撃墜



↑ミサイルで敵の輸送船をどれだけ撃墜できるか競う。発射したミサイルは操作可能。

トラップをくぐり抜けて遺跡最深部へ

遺跡の中は入り組んだ通路が続き、建造時に設置されたトラップがいまも侵入者を阻んでいる。主なトラップは火炎放射や振り子、各種扉などだ。また、トラップではないが、進行方向がわかりづらい場所もある。



←炎が吹き出すところは見てわかるので、避けながら進もう。

ふりこトラップ



↑大きな岩が左右に往復するトラップ。亜りのない、支えの部分を通過するといい。大きく振れているうちに反対側へ。

回転扉トラップ



↑左右に開く2枚扉や上から扉が落ちてくるトラップもあるが、回転扉は最終局面にしか登場しない。回転方向を見極めて。

基地内での戦いかた

遺跡の通路を抜けると開けた部屋状の空間に出ることがある。空間はもれなくディーシュピンネの基地になっていて、敵機が襲ってくるぞ。通路でダメージを受けた状態で多数の敵と交戦するのは不利なので、リペアユニットを捜しながら、できるだけ1対1に持ち込もう。柱から回り込んで背後を取るのも有効だ。

壁を背にして1対1に



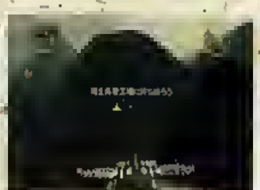
←特殊ターンをうまく使って、一方に壁を背負うようにする。



↑減速しすぎると囲まれやすくなるので、ある程度のスピードを保って戦うこと。狭い空間では特殊ターンの使い分けが重要だ。

MAP ロストシティ 設計図を追って南米の遺跡へ

ロストシティ（失われた都市）の名のとおり住民はおらず、遺跡とディーシュピンネの基地だけがある山地。修理工場も放棄されているので、まず物資を集めなければ修理してもらえないのだ。



↑ディーシュピンネから物資を奪って修理工場に運べば使用可能に。

洞窟の入り口を捜し出せ！



➡山のいたるところに通路の入り口がある。減速して進入しよう。





劇的な変化を遂げたEXキャラクターに注目

対戦をさらにヒートアップさせるEXキャラクターの存在。今回はEXキャラクターの中でもとくに目立った性能を持っている者にスポットを当て、ピンポイント攻略するぞ。

タイトル	ギルティギア イグゼクス シャープ リロード		
発売元	サミー	ジャンル	対戦格闘ゲーム
発売日	発売中（4月29日）	価格	5040円（税込）
開発	アークシステムワークス	既作品	—
ブロック数	8ブロック	対象年齢	12歳以上
システム対応	1～2人		
その他	オリジナルシステム手帳インデックス同梱		

戦法が大きく変化する6キャラクターをピックアップ攻略

EXキャラクターは外見こそ通常のキャラクターと同じだが、必殺技の性能が違うことが多く、よろけ状態や相手を浮かす技が変化していることも多い。中には主力になる技性能が変化しているキャラクターもいて、基本戦法がガラリと変わることもあるぞ。今回攻略する6人はとくに戦法が変化するEXキャラクターで、使いこなせば別のおもしろさが実感できるはず。ちなみに、EXキャラクターの出しかたは、ミッションモード35個クリアーや、サバイバルモードでLV20～LV420までに出てくるEX仕様のボスキャラを倒すことで、そのキャラクターを使用可能となる。もうひとつは時間が関係しているのだが……。

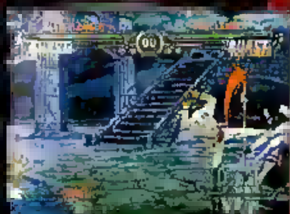


←必殺技が変化したことで新たな戦術が出てくる。いろいろ研究してみよう。

EX スレイヤー SLAYER

止まらない近距離の連繋が特徴的なEXスレイヤー。ダッシュで接近して相手をねじ伏せよう。

ダッシュが長距離を高速で移動するタイプになっていて、遠距離から一瞬にして接近できる。その際、立ちKや➡+Kで奇襲すると相手は対応しにくいので強力だ。また、一度接近したあとは、ガトリングからKマッパハンチ～Dコンビネーション・2段目連繋で怒濤のラッシュを展開できるのも特徴。ヒット時は3段目連繋、ガードされていたら再び立ちK始動のガトリングで攻めれば、長時間相手を押さえ込めるぞ。



⬆高速のダッシュは強力な武器。一気に接近して押さえ込め。

EX チップ CHIPP ZANUFF

派生技を使えば連繋が強化され連続技も狙いやすくなる。派生させる順番に注意しよう。

3回まで派生可能なα、β、γブレードと穿踵が強力。牽制に優れたγブレードと起きあがりに使えるβブレードが有効で、どちらも隙の少ないγブレードへつなげれば出し放題だ。ヒット時に連続技を狙う場合は、γブレードかαブレードから穿踵へつなげて通常技で追撃していこう。なお、近距離では投げ技の万鬼滅砕や低空で穿踵を出して相手のガードを崩すといい。テンションゲージは万鬼滅砕へ使っていこう。

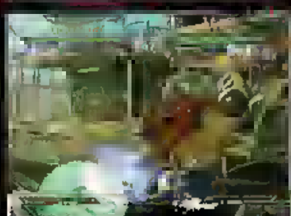


⬆地上の相手に穿踵を決めれば通常技で追撃を狙いやすいぞ。

EX イノ I-NO

抗鬱音階の操作は難しいが、覚えた分だけ強くなる。空中からの攻めにも注目するといい。

スレイヤーと同様に地上ダッシュが可能になっているイノ。しかしそれよりも強力なのが方向パッドで操作可能な抗鬱音階。自分の目の前に置いて盾にしつついっしょに移動すれば、有利な状況で攻めることが可能だ。また、ケミカル愛情（縦）は、ダッシュジャンプや空中ダッシュから相手の真上で出すといい。フォースロマンキャンセルを使えば相手の対空技を潰しつつ攻めることができるため、非常に対応されにくいぞ。



⬆抗鬱音階の操作は難しいが、慣れておくこと。戦力になるぞ。

EX 梅喧 BAIKEN

ガードキャンセル技をふつうに出せるので、近距離での固め連繋に組み込んでみよう。

各種ガードキャンセル技をふつうに出せるEXバイケンは、畳替しを使った攻めはそのままに、縛を利用した攻めも可能。連続技に縛を組み込めば、つねに有利な状況で試合を運べるぞ。縛は相手の防御力を下げる風を決めてラッシュをかけるか、相手よりも体力をリードしているなら鎧を決めて逃げ腰で闘うといいだろう。また、接近戦では殺陣疾風も取り入れていこう。返されにくい投げ技で間合いも広く、決めやすい。



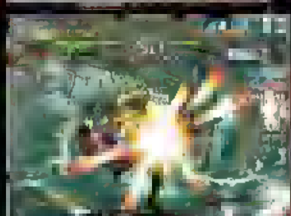
⬆縛を決めれば大幅に有利。無理に攻めなくても効果は高いぞ。

EX メイ MAY

アクアローリングで攻めが強化されるEXメイ。2択のラッシュで一気に勝負を決めよう。

イルカさん・横or縦がないかわりに、無敵時間のあるアクアローリングが強力なメイ。フォースロマンキャンセルを使えば連続技を狙えるので、うまく活用しよう。

また、山なりアクアローリングはしゃがみガードを崩すことが可能。近距離ならば足払いと山なりアクアローリングを使って相手のガードを簡単に揺さぶることができるうえに、こちらもフォースロマンキャンセルを使えば連続技を狙えるぞ。

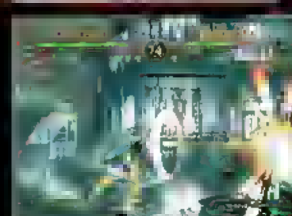


⬆中段判定の山なりアクアローリングは近距離戦で大活躍。

EX 紗夢 JAM KURADOBERI

ガトリングルートや必殺技など変更点が非常に多い紗夢。万里閃拳にはとくに注目だ。

万里閃拳はフォースロマンキャンセルを使って硬直をなくせば、遠距離から牽制しつつ一気に接近可能。かなり遠距離でヒットした場合でもダッシュから追撃を決めることができるぞ。また、近距離でもこの技は強力。飛び道具で固め連繋に使えば、強力なラッシュが仕掛けられる。また、通常技は➡+Kが中段判定なことと、➡+HSが浮かせ技になっている点に注目。ガトリングのルートを覚えて連続技を狙おう。



⬆この技が接近を容易にし、連続技も強化してくれるぞ。

フォースロマンキャンセルを出す：フォースロマンキャンセルは特定の技に設定されていて、その技を出したときに特定のタイミングで3つボタン（Dボタン以外）を押すと成功する（ゲージを25%消費）。ボタンを押すタイミングは非常に短くてシビア。連打しても出せないので注意しよう。なお、トレーニングモードでコマンドを表示させておけば、フォースロマンキャンセル可能なタイミングでコマンド表示欄が青く光る。これをもとにタイミングを覚えるといいぞ。

エックス攻略 No.04 TEKKITAISEN

少しマニアックに遊ぶための

特別軍事教練



第三次海市島戦争の勃発から早3ヵ月――。すでに、熟練パイロットとなったプレイヤーも多いことと思う。そうしたパイロットたちをフォローする、少し濃い目の情報を贈ろう。

鉄騎大戦

タイトル	テッキタイセン		
発売元	カプコン	ジャンル	戦争
発売日	発売中（2月26日）	価格	8190円（税込）
開発	カプコン	制作者	プロデューサー：[illegible] ディレクター：[illegible]
ブロック数	1032ブロック以上 / 対象年齢 全年齢対象	システム対応	5.1ch
その他	専用コントローラ、ならびに「鉄騎」同梱版も同日発売（20790円・税込）		

キャンペーン以外のモードを制する

通常の戦闘（キャンペーン・コンクエスト）とは異なるルールで勝ち残るための、ちょっとしたテクニックを伝授。プレイの際の参考にしてみよう。

キャプチャー・ザ・コンテナ編

敵軍の拠点に設置されたコンテナを確保し、自軍まで持ち帰るというルール。それだけに、機体の性能差があっても、作戦次第で勝利をもぎ取れるのがだいご味でもある。

スタンダードな戦法としてあるのが、チームをコンテナ奪取組・防衛組に分けるスタイル。チーム全員の人数にもよるが、基本的には奪取組を多くしたい。拠点近くまで移動したら、敵影がないことを確認して前進。敵から攻撃を受けた場合は、その敵を排除してからコンテナを確保するのが望ましい。リスクを分散させるために、時間差をおいて1機ずつ拠点へと進める手もある。コンテナを奪取したあとは、周囲の味方にフォローを願い出つつ、全速で自軍拠点へ戻ろう。戦闘は避けるべし。



⬆ルール的にシーソーゲームに陥りがち。早期決着を望むなら奪取組を多めにしよう。

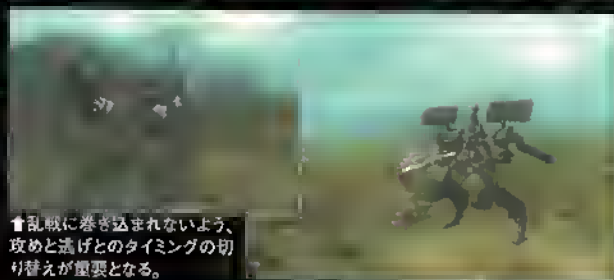
⬇防衛組もアンブッシュや見晴らしのいい場所からの狙撃など、守りに工夫を凝らそう。



バトルロイヤル編

自分以外はすべて敵の勝ち残り戦だけに、勝ち抜くための心構えは"いかに姑息な行動を取れるか"と、言い切ってもいい。まわり中が敵ということは、つねに誰かに狙われる危険があるということ。よほど腕に自信があれば別だが、どう戦うかではなく"どうダメージを受けないか"を考えるのが正解だろう。当然、正面切って戦闘は行わず、VTが多く集まる場所には姿を現さないこと。身を隠してのセルフ・トグルカットでレーダーから機影を消す手段もあるが、見つかった場合のリスクを考えると、あまり実用的ではないだろう。

ただし、あまりにも消極的では、戦線で負けてしまうのは必至。敵を刈るチャンスを逃がさないよう、しっかりとレーダーに目を見張ろう。



⬆乱戦に巻き込まれないよう、攻めと逃げとのタイミングの切り替えが重要となる。

⬅本気でシビアに徹するならボイスはミュートするべきかも!?

TIPS 1 塗装パターンによる隠匿具合

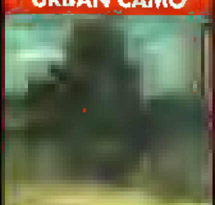
森林や砂漠といった複数が用意されているVTの迷彩パターン。だが、これを積極的に活用しているプレイヤーは意外と少ないもの。そこで、実際にどの程度の効果が得られるものか、それぞれの迷彩パターンが想定している背景に合わせて示してみた。背景への機体の溶け込み具合を、自分の目で確認してみよう。

➡これが標準（無塗装）状態。ちなみに、出撃VT選択画面でサイトチェンジを押すごとに、各迷彩パターンへと変更できる。

STANDARD



URBAN CAMO



WOODLAND CAMO



DESERT CAMO



TIPS 2 サブモニター活用術

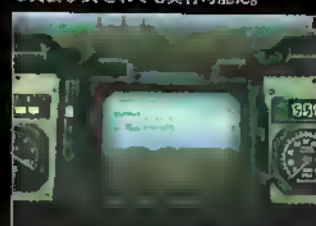
5速で移動中に敵に背後を取られた場合、サブモニターをバックカムに切り替える。すると、右方向から弾が飛んできたら右旋回、左方向からなら左旋回するだけで、たいていの弾は避けられる。こうして敵を引き付けているあいだに、味方に救援を依頼し、駆けつけてもらおう。

また、遠距離の敵の動きを掴むためにも使うことができる。サブモニターをミサイルカムに切り替えてから、榴弾砲やミサイルなど長射程の兵装を発射。すると、着弾地点の様子を知ることができるのだ。



⬆弱点の後ろを取られても、あわてずバックカムに切り替えて回避を実行しよう。

⬇サブモニターで情報収集。曲射射撃をする兵装なら、どれでも実行可能だ。



オプションパーツの種類と効果を知る

戦闘に勝利することで、ランダムに提供されるオプションパーツ。その名が示すように、VTに装着して出撃することで、さまざまな効果を発揮する便利なしろものである。ここでは、ゲーム中に出現が確認できたパーツを、その効果と合わせて解説していこう。なお、パーツ名のうしろに☆マークのあるパーツは、装着時に撃破されても失われることはない。安心して使おう。



←ランダムで提供されるアイテムだけに、欲しいパーツを手にするのはなかなかに困難。トレードで入手するのもひとつの方法。

パーツ名	装着時の効果
新型バランサー (Lv1～Lv3)	装着したVTのバランサー性能を向上させ、機体の安定度を高めるパーツ。高いLvのものほど、高性能となっている。多少の無理な旋回にも余裕が出てくるので、主力VTにはなるべく装着したい。
追加マウント (Lv1～Lv3)	兵装の最大搭載量(MAX)を増加させる(Lv1:+2、Lv2:+4、Lv3:+6)。通常では搭載不可能な組み合わせの兵装を実現できる。ただし過積載時は、つねにSTDオーバー状態である点には注意したい。
改修型マウント (Lv1～Lv3)	兵装の搭載量(STD・MAX)を増加させる。各Lvでの増加数値は、追加マウントと同様。STD値が増えるだけに、バランスを崩さぬまま、より自由な組み合わせでの兵装搭載が可能となるのがうれしい。
作戦参謀 (Lv1～Lv3)	このパーツを装着したVTが参加したチームの、初期戦術ポイントをレベルに応じた数値分増加させる。勝敗の天秤を有利に傾けられるうえ、出撃させられるVTの幅も増える便利なパーツだ。
督戦隊 (Lv1～Lv3)	パーツを装備したVTに搭乗しているパイロットの獲得戦功値を増加させる(Lv1:+10、Lv2:+30、Lv3:+50パーセント)。ランキングや称号に関わる数値ではあるが、実用性はちょっと薄めのパーツ。
補給大隊 (Lv1～Lv3)	装備しているパイロットの戦闘後に得られる配備請求ポイントを増加さる効果を持つ(Lv1:+10、Lv2:+30、Lv3:+50パーセント)。貴重なポイントだけに、パーツの装着で少しでも増やしておきたいところ。
予備電源 (Lv1～Lv2)	VTのバッテリーのリチャージ速度を加速させる。スライドステップやレールガンの発射後のスキを、多少なりとも少なくしてくれる。ただし、パーツを過信しすぎて燃料切れをおこさぬように。
整備中隊 (Lv1～Lv3)	装着したVTの機体耐久度を、レベルに応じた分だけ増加させるパーツ。より多くダメージを受けられるだけに、継戦能力の向上が期待できる。それだけに、いちばん実用度の高いパーツかもしれない。
耐ショック機構	スタンロッドやガウス砲など、敵VTからのカットオフ効果を防いでくれる。それだけでは、あまりにも使用状況が限定されてしまうだけに、ほかにも効果がある……のかもしれない。
将軍の視察	開戦から3ヵ月以上を経過したいまとなっても、その効果がまったく不明なオプションパーツ。仰々しいネーミングなだけに、装着時にはそれなりの効果を期待してしまうところだが、果たして!?
戦場の女神	撃破されても、搭乗機体と装着中のオプションパーツ、さらにパイロットデータを失うことがなくなる。ただし、このパーツは一度効果を発揮すると消えてしまうので、ここぞという場面で使おう。
新型レーダー	装着した機体から、半径1000メートル以内の敵をレーダー上に映し出す。偵察的用途には向かないが、待ち伏せ中、あるいは視界外から近づく敵への対応がしやすくなり、その効果は大きい。
新型装甲材	装甲値を200増し、敵の攻撃を跳ね返しやすくする。装甲値とは、数値分のメートルだけ敵兵装の有効射程を短くすることができる。つまり、敵はより接近しないとダメージを与えられなくなるのだ。
監視機能	拠点を占領するまでの時間を、通常の半分に短縮する。周囲からの(とくに遠距離からの)攻撃に無防備になりがちな占領時間を、半減できる意味は大きい。前衛に立つ機体に装着させたいパーツだ。

TIPS 3 敵VTを狙って鹵獲するには……

狙って行うのはなかなかに困難な敵VTの鹵獲。その確率をアップさせるには、まず鹵獲の正確な条件を知っておく必要がある。その条件とは、敵VTの脚部だけに、機体耐久値の30パーセントを越すダメージを与えること。ただし、脚部と胴体のダメージは合算されるので、すでにダメージが与えられている機体では、さきに撃破してしまう場合がある。

であるため、狙撃を除く中・遠距離からの射撃で(ましてや旋回戦で)鹵獲を試みるのは、非常に難しい。あえて挑戦するなら、マシンガンなどのダメージの小さく弾速が速い兵装で脚部を狙い撃ちする……といったところか。グレネードなどの近接信管兵装は、脚部以外にダメージを与えてしまうので禁物だ。プラズマトーチ(スタンロッド)を当てる自信があるのなら、転倒させた敵の脚部を狙い撃ちする手もある。ただし、ロックオンが外れてしまうので、手動で狙いを定める必要がある。拠点に出現したばかりの敵を狙うのが、いちばんの鹵獲チャンスだ。

① 脚部を正確に狙って撃つ



←何はなくとも脚狙い。狙いがVTの胴体部分となるロックオンは、使っていけないことは言うまでもない。偏差射撃の項目などを参考に、正確に脚部だけを撃てるようになろう。

② 狙えるチャンスを作る



←転倒した(させた)敵は、鹵獲の絶好のターゲット。近づいて確実に仕止めよう。再出撃で棒立ち状態のVTもいい標的ではあるが、初心者相手には遠慮してあげたいところだ。

鉄騎ミニフィギュアが登場!

VTフィギュアがホントに発売される!! この男気あふれる行為に及んだメーカーは(株)やまと。気になるVTは、ジャラックスN、同C、クェーサー、ビッツ、ディサイダーの5機種(3カラーバリエーションで計15パターン)。発売予定日は夏で、価格は630円(税込)。超楽しみ!!





↑➡独特なフォルムのVTを全高100～140ミリというミニサイズで完全再現。一部関節可動なうえ、兵装パーツの交換も可能となるようだ。某戦車食玩と並べればお手軽ジオラマが作れそう!?

TIPS 4 偏差射撃について

敵VTの進路をさき読みして攻撃を行う偏差射撃。じつは、偏差射撃の方法に、これと言った正解はない。第二世代以降のVTにはFSSが搭載されるが、これにしても"弾が当たりやすくなる"程度。要は、フリーミッションなどで練習を積み、熟達するのがいちばんの早道なのだ……では攻略にならないので、上達するためのコツをいくつか記していこう。

まず最初に、自分が現在装備している兵器の弾がどのくらいのスピードで飛ぶかを理解しておくこと。つぎに、敵と自分の距離、敵の移動速度と移動方向をなるべく早く掴めるようになること。そして、その2要素を瞬時に計算し、敵の未来予測位置をはじきだすのが、偏差射撃の要素である。ちなみに、第1撃を放ったあとは、敵位置と着弾点との誤差を見て狙いを修正。引き続き、第2撃以降を行っていく。コックピットからの視点では距離感が掴みづらいので、リプレイなどで立体的に状況を確認し、以降のプレイに役立てていけば、なお上達も早くなるだろう。



←兵装ごとに弾速は異なる。それを体感することが第1段階。

➡敵の動きと距離を正確に掴めれば命中率は上昇するはず。

青い涙 ―あおいなみだ―



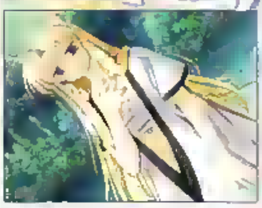
切ないストーリー&感動のエンディングに涙せよ!

タイトル	アオイナミダ		
発売元	パンサーソフトウェア	ジャンル	恋愛アドベンチャー
発売日	発売中(5月27日)	価格	7,140円(税込)
開発	パンサーソフトウェア	制作者	ディレクター:Lim
ブロック数	9ブロック	対象年齢	18歳以上
システム対応	5.1ch		
その他	初回限定版サントラCD同梱		

ヒロイン全員の攻略を一挙公開。選択肢はあまり多くないので、すべてのエンディングを目指してほしい。

正しい行動を選択し、ストーリーをじっくり楽しもう!

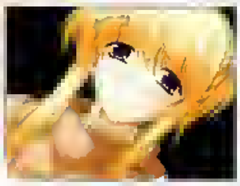
ゲーム中に表示される選択肢を進めていく、オーソドックスなシステムを採用している本作。選択肢そのものは前半の夢幻編に多く固まっていて、夢幻編での行動がエンディングに大きく影響してくる。各ヒロインのエンディングを見るために必要な、正しい選択肢順と注意点を挙げておいたので、ぜひ参考にしてほしい。



↑中盤以降の物語もスキップなんかしないで読むべし。

藤原 マナ

旅情編5の選択肢は直前でセーブしよう。「夢幻~」でマナエンドに、「現実~」で真エンドに進むぞ。真夢幻編3のところは「愛が~」を選ぶとバッドエンドに。



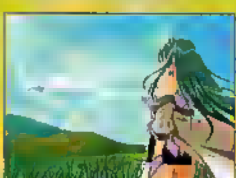
↑真夢幻編3の選択肢もセーブしておこう。

- 回帰編3 「マナを絶対忘れない」
- 旅情編5 「夢幻のマナを探す」
- 真夢幻編3 「恐ろしい感情は知りたくない」

※回帰編の選択肢は2回目以降のプレイで出現するため、まずはほかのヒロインのエンディングを観ておく必要がある。一度のプレイで満足しないように!

白鳥 雪江

夢幻編2日目は雪江の調査を手伝ってあげる。町で工藤親子に会ったら、もえみの頼みを断って雪江を描く。この選択肢は工藤親子との分岐点になるので、直前にセーブしておくと攻略が楽に。



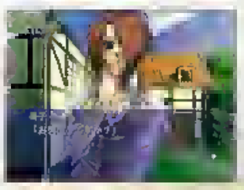
↑絵イベントでは神秘的な雪江の姿が……。

- 夢幻編2日目 「ま、いいか、付き合ってやろう」「お腹が減って……」「悪いけど先約があるから」
- 夢幻編3日目 「散歩だけならいいけど……」
- 夢幻編5日目 「雪江か?」
- 回帰編 「夢幻の少女達を忘れない」

※回帰編の選択肢は、2回目以降のプレイで出現する。

工藤 晴子・もえみ

夢幻編2日目で雪江に付き合うと、晴子・もえみと出会える。絵を描くイベントは、「もえみ~」を選んでもオーケー。選択肢のところで一旦セーブをして、それぞれの会話を楽しもう。



↑マナの看病は晴子さんにお願いすること。

- 夢幻編2日目 「ま、いいか、付き合ってやろう」「通りすがりに晴子さんが見えたから」「先にお母さんを描いてあげよう」
- 夢幻編3日目 「散歩だけならいいけど……」
- 夢幻編5日目 「晴子さんなのか?」
- 回帰編 「夢幻の少女達を忘れない」

※回帰編の選択肢は、2回目以降のプレイで出現する。

ジン ユリ・志水 彩

夢幻編3日目の選択肢はどちらを選んでも問題ない。ユリ狙いなら「散歩だけなら~」を選んでおこう。5日目はユリと彩の名前が出てこないが、表のとおりに選べばふたりのルートに進む。



↑散歩を断ると彩のイベントが観られるぞ。

- 夢幻編3日目 「散歩だけならいいけど……」「絶対嫌です」
- 夢幻編5日目 「やっぱりいないか……」
- 回帰編 「夢幻の少女達を忘れない」
- 彩・ユリ編9 「彩の事を考えていた」➡彩END 「ユリの事を考えていた」➡ユリEND

※回帰編の選択肢は2回目以降のプレイで出現する。

日比野 さえか

夢幻編2日目の雪江の誘いは必ず断ろう。付き合うと、さえかと遊べなくなってしまう。3日目の選択肢は、さえかには直接関係しないが、ユリのイベントグラフィックをゲットできる。



↑絵をせがまれたら素直に描いてあげよう。

- 夢幻編2日目 「悪いけど家にお客さんが…」「わかった描いてやるよ」「悪いけど先約があるから」
- 夢幻編3日目 「散歩だけならいいけど……」
- 夢幻編5日目 「さえかのヤツなのか?」
- 回帰編 「夢幻の少女達を忘れない」

※回帰編の選択肢は2回目以降のプレイで出現する。

Club Blue Tears



とっても元気な女の子、日比野さえかはゲーム本編でもちょくちょく勇介の家にやってくる。そこにマナも加わると、いかにもほのぼのとした世界が展開される……。今回はそんな日常を覗いてみよう──。

第6話　夢幻の朝食

日差しがとっても暖かくて気持ちのいい夢幻の朝。

勇介君とマナさんだけの食卓に招かざる客が座っていますね。

その客の名前は日比野さえか、マナさんの作る料理が大好きな明るい少女です。

「いらっしゃい、さえかさん」

マナさんは食卓に料理を運びながらさえかを迎えます。

「へへ、マナさんの作る料理がおいしくて～。こうやってまた来ちゃいました」

「何がまただよ～？　いつもじゃん！」

勇介君は図々しい態度のさえかに呆れて小さくため息をします。そんな勇介君をみて、さえかはモジモジ……。

「私、そんなに来てた？」

「まさか、自覚してないの？」

「う～ん……結構来たけどさぁ、でも、雄介君も私が来るたびに文句を言うじゃない～。だ・か・ら、お互い様ってことじゃないの？」

うわっ！　さえかの反撃。

「まさか……自覚してないわけ？」

自信有り気に顔を上げて勇介君を見つめるさえか。正しい発言です。勇介君は何も言い返せなかったです。

「ふふっ……いつでも来てください。私は料理が好きですから、人が多いほどいいですよ」

ふたりの口喧嘩を見ていたマナさんがニコニコ笑いながら、さえかに言います。

「まぁ、誰かさんが、もう少しやさしく迎えてくれたら、毎日来るかも知れないんだけどなぁ……」

「…………」

わざと聞こえるように？

しかし、これでは勝てない……。勇介君は何も言わずに顔を窓の外に向けます。くすくすと笑うマナさんとさえか。

「キッチンから焼き魚を持って来ますね」

マナさんは魚の焼き具合を見るため、キッチンに入ります。しばらく勇介君とさえかのあいだに小さな沈黙が流れます。

「勇介君、これ食べてみて、本当においしいの！」

「………？」

「勇介君はいいなぁ～。いつもこんなにおいしい料理が食べられて」

また、マナさんが席に座ってもいないのに、食卓の上の料理を摘んでいるさえかです。勇介君はキッチンでまだ料理をしているマナさんをチラッとのぞきます。それでもお客さんが来たからか、いつもより気を使って料理をしているようです。

「マナの料理を誉めてくれるのはうれしいけど……」

「うん？」

「どうせなら、マナといっしょに食べたほうがよくないか？」

がつがつと料理を摘んで食べているさえかに向かって、勇介君は言います。

「うっ……」

何も言えないさえか。痛いところをついたみたいですね。

そんなさえかを見ながら、勇介君はにやりと微笑みます。勝った！という意味でしょうか？

「そうだけどさぁ……何だか勇介君がそういうことを言うと、似合わないよねっ！」

「な、なに!?」

「じつは勇介君、私に勝ちたくて、心にもないことを言ったんじゃない？」

「バ、バカな……!!」

勇介君は凄く慌てます。返す言葉がありません。完全な敗北です……。

「負けた……」

頭を垂れる勇介君。そんな勇介君を見ながら、さえかは気持ちよく笑います。

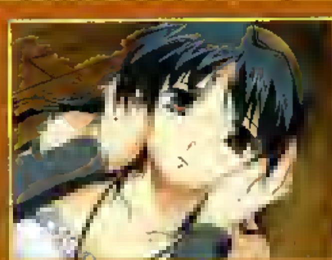
キッチンから料理を持って来たマナさんは、何のことが起きたのかわからず首を傾げます。

いつも見られる勇介君とマナさんの朝食風景。

今日はいつもより楽しそうに見える、夢幻の朝の風景ですね。

『青い涙』をより深く楽しむためのプレイガイド

「青い涙」をより深く楽しむためには、まず、マナ以外の女の子を攻略しましょう。そこで、それぞれの女の子が抱える傷を癒してあげること。そこでつぎにマナを攻略。ここでマナがじつはどのような存在であったかを知ると、感慨もひとしおかもしれません。そして、最後に真のエンディングとも言える真回想編をプレイしましょう。この順番でクリアーすることで、「青い涙」をより深く知ることができますよ。あと、これは私の個人的な好みですが、真回想編をクリアーしたあとに、晴子・もえみ編のとあるイベントを見ると、最初にプレイしたときよりも感動的にそのイベントを見られるようになりますよ。ちょっぴりオススメです。（広報　キム）



←メインヒロインのマナを最後までとっておくのがコツ!?

いよいよ『青い涙』も発売されましたが、みなさん堪能していただいていますか？　ゲームを楽しんだあとは、公式サイト（http://www.panther.co.jp/）で本作をより深く知ると、さらに世界観が膨らむかもしれませんよ。（広報　キム）

ラストスパート！おばけ屋敷で遊び倒せ！

最終攻略となる今回は、エンディング直前のチャプターを出し惜しみなしで攻略。ボーナスブックも全部集めよう！



A action	タイトル	グーリーズ	
	発売元	マイクロソフト	ジャンル	コミカル・ホラー・アドベンチャー
	発売日	発売中（4月29日）	価格	6090円（税込）
	開発	Rare	制作者	
ブロック数	11ブロック	対象年齢 全年齢	システム対応	5.1ch HDTV
その他				

対決＆脱出!! チャプター4～5のクリアーをサポート

ストーリー終盤となるチャプターでも、重要なのはアイテムや武器を拾うタイミング。手順を考えれば、各チャレンジルールの達成は難しくないはずだ。チャプター4では体力、チャプター5では時間が気づかぬ間に減りやすいので注意。オバケ屋敷からの脱出は目前だぞ！

チャプター4 最後の決戦



➡この状態のうちにジャマなアイテムを取っておくのも◎。

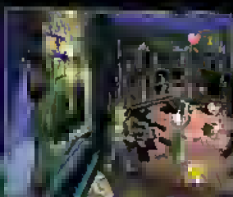
第一段階（歩行モード）

男爵には、彼が持つ杖でしかダメージを与えられない。3回ダウンさせるごとに杖を手放すので奪い、無敵状態（赤く点滅）でないときを狙って杖で殴ろう。男爵は徐々に移動速度が速くなるので、部屋の隅などに追い込みながら戦うとラク。

第二段階（飛行モード）

男爵と複数のグーリーが同時に襲いかかる第二段階。とくに、自爆するワームと男爵の突進攻撃を同時にかわすのが難しいが、ここでは無敵化のアイテムを取ってやり過ごすと確実。男爵の体力が減って突進のスピードが上がったら、ターボクーパーを取って対応。ターボクーパーは最後まで温存し、その効果が切れるまえに決着を！

アイテムは温存！



➡男爵のスピードが上がるまで、無敵化とターボクーパーは温存しておこう。

突進攻撃は机でかわせ!?



⬅机の側をグルグル回っていれば、突進攻撃を食らう危険性は激減！

チャプター5 みんなを助け出せ

13分という時間制限のあるチャプター5。途中で倒れると部屋単位でのリトライとなるが、そのあいだもタイムは経過したままなので注意。ただ、ボーナスブックの回収をあと回しにして部屋の突破に専念すれば、時間的には余裕あり。10人の子ども全員を助けたかどうかでエンディングが変化するぞ。

シーン2 バスルーム

まずは部屋のかごやクローゼットの中からシングルヒットを入手。その状態で殴れば、体力の高いハンチバックも2発（動きを止める→顔面）でKO！



➡シングルヒットを取りさえすれば、20秒～30秒でこの部屋は突破できる。

シーン3 サンルーム

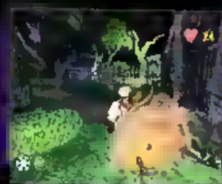
リーパーを出現させずにクリアーするには、ワームの爆発を利用。ワームを殴ってからスパイダーの群れの中心へ移動し、爆風で倒してしまおう。



➡出口からは少し遠いが、チャレンジクリアーのアイテムを取ってでもクリアーできる。

シーン13 メインゲート

スープスウィルは、攻撃力は高いものの移動速度が遅い。インプの攻撃を連続で食らわないよう、距離をとって攻撃しよう。無敵化とストップグーリーを別々に取れば、長時間インプの攻撃を無効化できるぞ。



⬅スプーンの先が当たる間合いが、戦闘する際のベストポジションだ。

ボーナスチャレンジもコンプリート！

各シーンでし[illegible]りボーナスブック[illegible]回の攻略範囲でボー[illegible]18～20が登場す[illegible]53つのチャレンジのコツ[illegible]レンジ18[illegible]スタート地点に[illegible]ット、ターボクーパ[illegible]た時間は武器で退治。さらに[illegible]5ワーム[illegible]利用。

[illegible]19[illegible]このチャレンジ[illegible]ない。箱などの家具はグー[illegible]て破壊し、その中にあ[illegible]ムを回収[illegible]とん攻撃回数を[illegible]チャ[illegible]ブの時間を[illegible]るように[illegible]避ける武器[illegible]リーパーに近[illegible]投げてかっ飛[illegible]そう。70秒～30秒[illegible]プラチナだ。

これにて100冊完全収集！残りの本はココ！

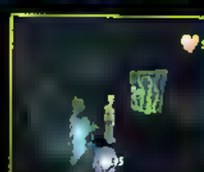
チャプター4と5にも、各シーンに1冊ずつボーナスブックが隠されている。ここでは、87～100冊目となるそれらの場所を公開するぞ。なお、ボーナスブックは一度クリアーしてからの回収がオススメ。とくにチャプター5は、再チャレンジ時（シーンのリプレイ）に時間制限がなく、ゆっくり捜せるぞ。

	シーン	ボーナスブックの場所	
チャプター4	1	バスルームの奥にある木の棚を破壊する	□
チャプター5	1	出口のつぼを破壊すると出現	□
	2	サウナから向かって正面の洋服棚の中	□
	3	出口近くの植木鉢を破壊する	□
	4	ベッドの側のタンスを破壊する	□
	5	部屋の奥にある長机の近くにあるつぼを破壊する	□
	6	スタート地点から左折したドア付近にある棚を破壊	□
	7	スタート地点から右に曲がったところにある棺を破壊	□
	8	洗濯機を破壊（スタート地点から手前、前から2番目）	□
	9	焼却炉から右に曲がり、茂みの植木鉢を破壊する	□
	10	スタート地点にあるつぼを破壊する	□
	11	出口にある壷を破壊すると出現	□
	12	出口の手前にあるつぼを破壊する	□
	13	イベントが発生する犬小屋とは別の犬小屋にある皿の上	□



チャプター5 シーン5

ボーナスブックの入手だけなら、つぼを破壊すれば回収完了。しかし素手でつぼを壊すとリーパーが出現する。脱出の際には注意しておこう。



チャプター5 シーン7

乱戦時に勝手に入手している場合も多い。発見しにくい場所ではないが、おばけミイラの呪いを受けるまえに手早く入手したい。

チャプター5 シーン9



スタート地点からまっすぐに焼却炉を目指し、そこから右折すると迷わずに回収しやすい。見えない場合は視点を回転させて捜そう。

チャプター5 シーン13



スープスウィルは移動スピードに難あり。イベントが発生するまえ、クーパーの状態でスペシャルブックを回収しておいたほうがラク。

世界の優良蔵出しソフトをとくと味わえ!!

ワーコレGARAGE ガレージ

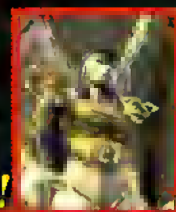
英語力の低さを"ゲーム力"でカバーできるぞ!!と力説するコーナーへようこそ!

What'sワーコレ
正式名World Collection。海外Xboxゲームをセレクトし、一律低価格で国内リリースするシリーズ。ゲーム内容は英語のままだが、説明書のみ日本語化。

7月続報&新作攻略の2本立て!!

MAGIC The Gathering BATTLEGROUNDS

タイトル	マジック:ザ ギャザリング バトルグラウンド
発売元	ATARI(販売元:マイクロソフト)
ジャンル	タクティカルアクション
発売日	7月22日発売予定
価格	5040円(税込予価)
開発	Secret Level
制作者	
ブロック数	25ブロック以上
対象年齢	全年齢
システム対応	5.1ch、HDTV
その他	



未曾有ノ魔法大戦ニ参戦セヨ!

力と魔法を駆使した壮絶なデュエルがリアルタイムで展開するこの作品。60種類ものクエストが用意されているシングルプレイモードでスキルを磨いたら、マルチプレイで腕試しといこう。Xbox Liveを利用すれば、白熱のオンライン対戦はもちろん、新たな呪文のダウンロードも予定されているというから楽しみだ。



→戦闘時は迫力あるグラフィックで展開。カメラアングルもじつに多彩だ。



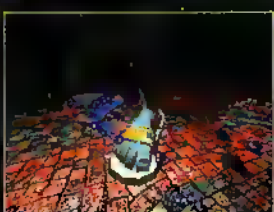
→オリジナル版(カードゲーム)では不可欠だった、映像の脳内補完も必要なし。



Voodoo Vince



タイトル	ヴードゥーヴィンス
発売元	マイクロソフト
ジャンル	アクション
発売日	7月22日発売予定
価格	5040円(税込予価)
開発	Beep Industries
制作者	
ブロック数	22ブロック
対象年齢	全年齢
システム対応	5.1ch
その他	



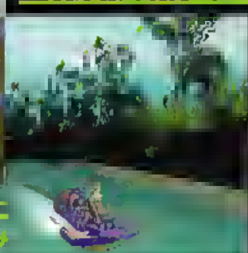
→↓キツい責め苦ほど、攻撃力が高まるのだ。

危険や災難が降りかかってきたら全身全霊で受け止めろ! それが敵を倒す力になる!! ちょっとお茶目な呪い人形・ヴィンスくんが大活躍するアクションゲームだ。小粋なニューオリーンズ・ミュージックに乗せて、ミシシッピ河畔の町並チックな30のステージを駆け抜けよう。

刺されたり……踏まれたときが反撃のチャンス!!

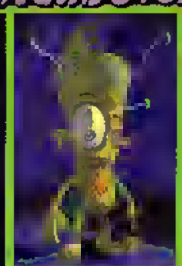


因果応報の恐ろしさを教えてあげるYO!



たまにはレースに参加してひと休み

←飛行機からネズミまで、さまざまな乗り物も登場。



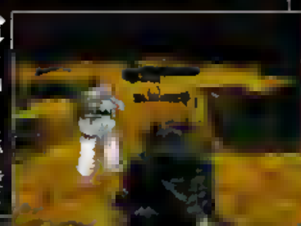
X-MEN 2 WOLVERINE'S REVENGE



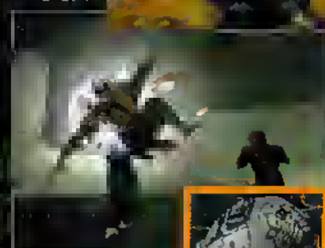
タイトル	X2:ウルヴァリンズ リベンジ
発売元	Activision(販売元:マイクロソフト)
ジャンル	アクションアドベンチャー
発売日	7月22日発売予定
価格	5040円(税込予価)
開発	Gene Pool Software
制作者	
ブロック数	4ブロック以上
対象年齢	15歳以上
システム対応	HDTV
その他	

本国では映画『X-Men2』の公開と同時に発売されたこの作品。単に同名タイトルの無難なアクションアドベンチャーと思ったら大違い! ウルヴァリン役にマーク・ハミル、プロフェッサーX役にパトリック・スチュワートといったように、人気俳優による音声を楽しめるのだ。

→↓X-Menといえばパワー(超常能力)。臨機応変に発動させて、難所を切り抜けよう。







←格闘戦は、超合金製のツメの使いかたがミソ。



俺様の復讐劇は半端じゃないぜ!!

METAL ARMS GLITCH IN THE SYSTEM

マッドなサイエンティスト ロボたちの暴走を食い止めろ!!

チャートに沿って攻略ポイントを解説!

感情を持つロボットを操り、たくさんの敵メカや個性的な攻撃方法を持つボスとの戦闘が楽しめる本作。今回は中盤9ステージ目のボス戦までの攻略ポイントを指南!

タイトル	メタルアームズ：グリッチ・イン・ザ・システム		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	アクションシューティング
発売日	発売中(5月20日)	価格	5040円(税込)
開発	Swingin' Ape Studios	制作者	
ブロック数	5ブロック以上	対象年齢	全年齢
システム対応	5.1ch, HDTV, ...		
その他			

A action

本作は、ステージの一定地点まで行くか、"Chip"を入手することでつぎのステージに進める。道中は周辺の敵を全滅させたり、スイッチを押すことで道が開けることもあるので、索敵やYボタンでのアクションをこまめに行おう。以下のポイントと合わせて覚えておいてほしい。

中盤までの攻略チャート

1
- 敵と交戦しながら仲間と前進 (A)
- 敵がいる崖下の橋を破壊
- 岩に閉じ込められた仲間を救出
- 坂を滑り落ちる
- ロープウェイにつかまって滑り降りる

2
- ワイヤーを切断 (B)
- 破損した通気口を通過
- 床の小さな穴に進入
- 敵ロボットを倒してチップを入手
- コントロールコンソールにチップを挿入
- 敵ロボットを乗っ取り，機器を破壊 (C)
- 破壊した機器の中に入って自爆
- 敵ロボットを破壊
- エレベーターに乗り，2階にあるスイッチを操作
- 1階に戻り，大きな扉からエレベーターへ移動
- 待機している仲間に接近

3
- 壁の小さな穴から洞窟に進入
- ホバーに搭乗 (D)(E)
- 敵をせん滅させ，洞窟にあるトンネルに進入
- ホバーから降り，細い橋を通過
- 大きなフロアに到着
- 中心の円柱に進入
- デットパックを3つ入手
- デットパックを装着して爆破

4
- 敵ロボット部隊をせん滅
- デットパックを入手
- デットパックを仕掛けて爆破
- 敵ロボット部隊をせん滅
- 上空の通路を通り，エリアを移動
- 敵ロボット部隊をせん滅
- ボス戦 (F)

5
- 4分40秒以内にラットで目的地へ移動 (G)

6
- 敵と戦いながら前進し，ワイヤーを切断 (H)
- 崖の上にある入り口から進入
- ゴール地点へ移動

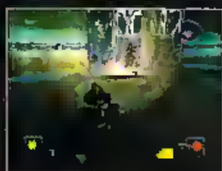
7
- バルブを探して回し，下層の水を抜く
- 大きな扉から洞窟内部へ進入

8
- 巨大なロボットで前進

9
- ボス戦 (I)

A 爆発を起こせる武器を活用

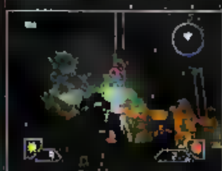
ザコのロボットは，数が多いわりに1体ごとの耐久力も高め。Coring ChargeやRocket Launcherなど，広範囲を攻撃できる武器で攻めよう。



⬅爆風は自分もダメージを受ける危険性が。十分に敵との距離を開けて戦うことが重要。

B 切断できるワイヤーを見逃すな

ステージにはワイヤーを切断することで通れるようになる場所がある。もし進める道がなくなったら，上下左右をくまなく見回してみよう。



⬅ワイヤーに照準を合わせると赤く変化する。Ripperを使えば簡単に切断可能。

C 敵ロボットを乗っ取り破壊

敵を倒してチップを入手したら，コントロールコンソールに向かおう。Yボタンでアクセスすれば，敵ロボットの1体を乗っ取れるぞ。



⬅乗っ取りに成功したら，地面の矢印に沿って大きな機器のある場所に行き，破壊しよう。

D ホバーの操縦をマスターせよ

地下の洞窟を進むと発見できるマシン。これは機動性が悪く，敵の攻撃を食らいやすい。つねに左右に移動して，ダメージを抑えるべし。



⬅右トリガを引くとアームで敵をつかめる。そのまま水に落とせば敵を簡単に倒せるぞ。

E 水はムダなダメージのもと

このステージ一帯は水で満たされている。注意したいのが，水に触れるとダメージを受ける点。ロボットのため，ショートしてしまうのだ。



⬅薄暗い中に突然水路があることも。マシンを降りたら，足元に注意して慎重に進もう。

F 4ステージ目のボスは接近されるな

4ステージ目の巨大ロボットと戦うときは相手に接近しないように。いったん攻撃を食らうと，そのまま殴られ続けてしまう可能性が高い。



⬅つねに後方に走りながら攻撃をする。もし攻撃を食らったら，横移動で切り抜けよう。

G ラットの運転中は上空も注意

目的はラットに乗って移動するだけだが，戦闘機につけ狙われる。「キーン」という音が聞こえたら，すぐ速く道の隅に寄って爆撃を回避だ。



⬅戦闘機のほかにも接触すると爆発するドラム缶や速度が落ちる水たまりに注意。

H 檻の中のロボットを味方に

ステージ中間のチェックポイント付近に，檻に入っているロボットたちがいる。このワイヤーを切断すると，彼らを味方につけられるぞ。



⬅このロボットを破壊すると，エネルギーも出てくる。もし危なくなったら利用しよう。

I 武器をす速く切り替えて短期決戦で

9ステージ目のボス戦はRivet Gunで胴体を攻撃して，動きが止まったら弱点の口にCoring Chargeを投げ込むのがオススメの戦法だ。



⬅ある程度ダメージを与えると出現するロボットは，ボスのハンマー攻撃に誘い込もう。

ショップでは何が買い?

ゲーム中，ときどき現れるShedy and Mr.Pockets。彼らはロボットを倒すと落とすワッシャーとアイテムなどを交換してくれる商人だ。彼らの売り物の中での注目は，武器の性能をアップしてくれるUpgrade。これはかなり高額なため，敵を残すことなく倒し，十分にワッシャーを集めておこう。



⬆この店に近づくと音楽が流れてくる。聞こえてきたらふたりを捜してみよう。

Level 2 SPEW Upgrade (SPEWを所持していると出現)	475
Level 1 Rocket Launcher (武器リストに追加)	125
Level 1 Scatter Blaster (武器リストに追加)	125
75 Rounds of SPEW Ammo (SPEWの弾薬補充)	10
50 Rounds of Ripper Ammo (Ripperの弾薬補充)	10
Energy (エネルギーの回復)	5

TONY HAWK'S UNDERGROUND

ミッション攻略からトリックのコツまで!

無数のトリックを組み合わせてコンボを決めるのが熱い『トニーホーク』。シリーズの新機軸となったストーリーモードでチャンピオンになるための基本を学ぼう!

タイトル	トニーホークス アンダーグラウンド		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	アクションスポーツ(スケートボード)
発売日	発売中(5月20日)	価格	5040円(税込)
開発	Neversoft Entertainment	制作者	
ブロック数	9ブロック以上	対象年齢	15歳以上
システム対応	5.1ch、HDTV		
その他	システムリンクケーブル対応		

テクをみがいてスケボーキングの座を目指せ!

ストーリーモードは、"街中の人々からの依頼(Mission)をチャプターごとに決められた件数こなしていく"ことで進行する。内容はスケボーを使うものから、そうではないものまでさまざま。いくつもの街を放浪し、スケボー界の頂点に立て!



←依頼がある人は、頭の上に赤い星が回転している。

ミッションを進めるうえでの基本ポイント

Missionのタイプは大きく分けて3つ。ひとつ目はスケボーでトリックを決めて一定スコアを稼ぐもの。ふたつ目はチェックポイントを回るもの。そして3つ目はグラインドでバランスを取るなど、テクニックを見せるものだ。下記のポイントをアタマに入れ、それぞれ対応しよう。

やりやすいものを選び何度も挑戦

街での依頼は、必ずしもすべて達成する必要はない。もし難しいと感じたら、ほかの依頼を試してみよう。



←依頼の難度はまちまち。物語を進めたいときは、自分の得意な系統を中心にこなそう。

バランスの取りかたをマスター

クルマなどにつかまってゲージが出たら、スティックを少しだけ倒すようにするとバランスが取りやすい。



←スティックを一気に倒すとゲージの触れ幅が大きくなって転倒の原因に……。

す速い移動手段を身につけよう

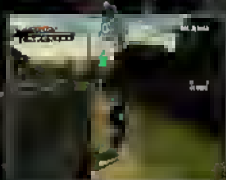
制限時間などのため、速く移動したいときはグラインドがオススメ。ふつうに滑るよりスピードが出る。



←グラインドが苦手なら、ジャンプをくり返すだけでも、ある程度は速く移動できる。

ミッション内容は画面右上で判断

画面右に"SCORE"と表示されたらスコア、"0/10"などと表示されたらチェックポイント、を意味するぞ。



←コマンドが表記されている場合は「トリックを出せ」という指示。まず、画面右に注目。

はじまりの街New Jerseyでのミッションを攻略!

ストーリーモードの最初の舞台となるNew JerseyでのMissionのうち、とくに難しいものや重要なものを攻略。以降のチャプターでも、ここでのMissionの応用的な依頼内容が多い。最低でも、本作のMissionにどのようなものがあるのか体験し、操作などに慣れておこう。

CHAPTER 1

依頼者：ERIC SPARROW
内容：①スケボーのパーツを4つ集める ②ジャンプとグラインドの練習

必ず最初にプレイすることになる依頼だが、後半に注意。スケボーから降りた状態で、ジャンプなどの指定されたアクションをこなす必要があるぞ。



←パーツ集めのときは、屋根などへのぶら下がりがポイントだ。

依頼者：LOCAL SKATER-JOEY
内容：3万ポイント獲得

チャプター1の最後にプレイする依頼。有名なスケーターの前でテクニックを披露してスコアを稼ぐのだ。制限時間には余裕があるので落ち着いて。



←有名スケーターは一定時間ごとに移動。すぐに追いかけよう。

CHAPTER 2

依頼者：SHAWN
内容：ハーフパイプを利用したジャンプ

基本は指定されたトリックをくり出すだけでオーケーなのだが、2段階目がくせ者。勢いをつけて隣りの屋根までジャンプをしなくてはならないのだ。



←失敗しても何度でもリトライはできる。角度を微調整していこう。

依頼者：SHAWN
内容：ギャングに発見されずに目的地へ向かう

ギャングが見張っている中を目的地に向かう。安全なのは、スタート地点から左手の壁際を進み、左で紹介した依頼主がいた場所を通過するルートだ。



←時間は余裕。あせらず移動。成功すれば新たなエリアが開ける。

トリックをマスターしてクールにコンボをキメろ!

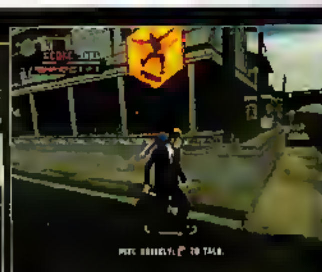
コンボは、複数のトリックを着地せずに続けてキメると成立する。パイプなどでコンボを決めるときは、ボードの向きが重要。コンボ中もつねにボードの先が地面に向くように角度を調節し、確実に着地するのだ。参考までに、使えるコンボをひとつ紹介。グラインド中にジャンプしてボードから降り、走って移動して再びグラインド……このくり返しだけでかなりのスコアが稼げるぞ。



↑トリックの最中はボードの向きが変化し、着地を失敗しやすい。目を離さないように。

↓ジャンプ中にボードを降りると、時計が出現。これがなくなるまえにつぎのトリックへ。





↑このようなアイコンが頭上で回っている人は、スペシャルトリックを伝授してくれる。

※本誌6月号の100ページで情報に不備がありました。『Counter-Strike』のチートコードですが、日本の製品版ではチートが使用できない可能性があります。編集部と、情報の提供元であるマイクロソフトの双方で再確認中のうえ、より正確な情報が判明次第、追ってこの誌面上などでお伝えさせていただきます。ご了承のほどよろしくお願いいたします。

【世界の欄外から〜担当ライター後記〜】今回、攻略記事で紹介している『メタルアームズ』、楽しんでますか? 私は、ゲームが中盤に差し掛かったときに敵からブン取れる、機首がクワガタのハサミのようになっている乗り物がお気に入りで。ハサミで敵をチョンとつまんで、ジタバタしているところをバルカンで仕留める……という攻撃法は、かなり病みつきになりますよ!!

海の向こうの濃い口なゲーム情報をキャッチ！

海外ゲームMANIAX

Vol.20



毎年5月はE3の季節。世界中の最新ゲームがアメリカに集う、海外ゲームの見本市だ。本コーナーでも、会場で見つけた愉快なアイテムを紹介！

海外版タイトル新着情報

今回紹介するのは，日本でもスマッシュヒットとなった殺し屋アクション『HITMAN』の新作。スゴ腕の暗殺者となって数々の依頼をこなしていくなか，銃やナイフはもちろん，絞殺や毒殺など，さまざまな方法で"お仕事"できるのが魅力だ。さて，今回増えたのはどんな新技？

そのほかのおもな新作タイトル（5月17日現在）

- ●Shrek 2（発売：Activision　開発：Luxoflux）
- ●Red Dead Revolver（発売：Rockstar Games　開発：Rockstar San Diego）
- ●Van Helsing（発売：VU Games　開発：Saffire）
- ●Knight's Apprentice, Memorick's Adventures（発売：XS Games　開発：Microids）
- ●Fila World Tour Tennis（発売・開発：Xicat Interactive）



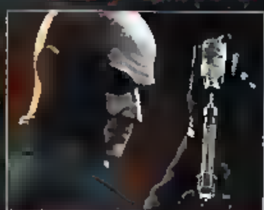
HITMAN CONTRACTS

ヒットマン　コントラクト

発売：Eidos　開発：Io Interactive

"47"再び！ HITMAN最新作だ！

主人公は前作に引き続き，スキンヘッドがキラリと光る"47"（フォーティーセブン）。内容的にも，前作のゲームエンジンをそのまま継承した追加シナリオ版といった作りだ。各ミッションのボリュームが増したことで，緊張感はさらにアップ！

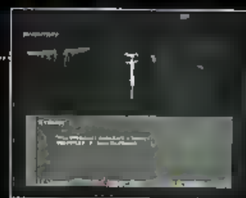


←多彩な方法でターゲットを消しまくる47。

こんなアイテムも増えました

SYRINGE

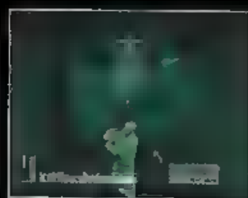
麻酔薬が入っている注射器。ターゲットの背後に忍び寄り，コイツを注射すればすぐに眠らせることができる。無力化したあとは，相手の服装を奪うことも可能だ。



←注射器は一定数しか使えない。注意！

MEAT HOOK

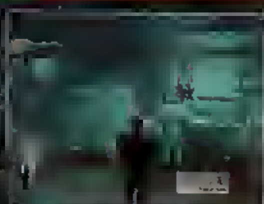
豚肉などを引っかけるフックも武器になる。肉屋に変装して忍び込み，相手を絞殺せよ！　ちなみに死体は，ほかの豚肉などに紛れさせて処分することもできるのだ。



←絞殺以外に，振り回して使うことも可能。

音なく背後に忍び寄り，敵を無力化せよ

任務を完了するためには，誰にも知られることなくターゲットを暗殺することが重要となる。背後から忍び寄り，光や音が出ない武器を活用してす速く倒すのがセオリーだ。倒した敵の死体は，ほかの敵に発見されないよう目立たない場所に隠せ！



←敵に見つかると警戒される。暗殺が基本だ。

デジャ・ビュを感じる多くのミッション

本作の舞台は前作から数年後だが，ミッションのいくつかは"47"の過去を再現したもの。つまり，初代のシナリオのいくつかがリメイクされて収録されているのだ。初代はPC版しか発売されていないので，これはちょっとうれしい仕掛けかも!?



←最初のミッションは初代ラストの精神病院から。

E3で見つけた掘り出し？モノ！

E3は最新ソフトだけでなく，あらゆるゲーム関連機器が出展される。世界のセンスが集まるだけあって，一風変わったモノもやたら多い。ここではそんなアイテムを大紹介！



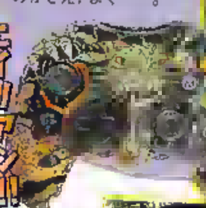
⬆ゲーセンにありそうなライド型コントローラー。体の大きいアメリカ人には窮屈そう。



➡横に立って操作する棒形体感コントローラー。『鉄拳』でデモプレイしてました。



⬆汗をかいても滑らない優れモノ！　ただのカバーだなんて呼ばせません。



エイリアン!!

⬇出ました，海外名物コテコテ・コントローラー。売り物なのか何なのかさえ，よく……。





➡いろいろついてるゲーム専用シート。Xbox専用？



←⬇左はドキッとするTHQブース。下はテレビにつないで遊ぶテトリス。画面のブロックは赤い四角のパーツを回すと回転。やりにくい。

特別企画

ゼロからはじめるたのしい海外ソフト

今回は海外ソフト情報の集めかたをレクチャー。検索サイトを活用するのだ！

購入まえに情報をできるだけ入手しよう！

海外のソフトに手を出す際、どのソフトの評判がいいか、どれがリージョンフリーか、といった前情報は不可欠。ジャケ買いしたけど日本のXboxでは動かなかった、というのは悲しすぎるからね。海外ソフトの情報を仕入れるのにもっとも手軽なのはインターネット。今回はソフトレビューなどを掲載しているサイトを紹介するぞ。

ヨウゲーカオス

http://www.messe.gr.jp/chaos/kaigai_new/index.htm



ご存じメッセサンオー・カオス館のサイト。価格やレーティング（年齢制限）、日本版Xboxで動くかどうかといった情報が掲載されている。ソフトによってはレビューもあり。気に入ったソフトがあればすぐに通信販売で注文できるのも便利！

NPX GAMES ONLINE

http://nextxboxism.hp.infoseek.co.jp/index.html



海外ソフトレビューやリージョン情報を掲載しているサイト。攻略も充実しており、マップまで掲載しているタイトルも。海外ソフトのプレイ方法や、海外通販、個人輸入の手引きなど、初心者から上級者まで役立つコラムは一見の価値アリ！

クラシックで逝こう！

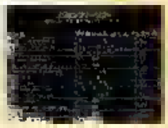
http://www.geocities.co.jp/Playtown-Denei/7713/



本コーナーでもおなじみの、海外ソフトに精通しているマナドレ氏のサイト。メインコンテンツはレビューで、なかでも海外ソフトを重点的に扱っている。リージョンフリーソフトの一覧もアリ。現在は読者からのレビューも募集している。

XBOXROOM

http://www.geocities.jp/pori2004jp/index.html



Xboxオフィシャルファンサイトのひとつ。リージョン情報では、Xbox Live対応か、ランキングのみか、といった情報まで掲載。レビューしているソフトも多く、コメントと点数で独自に評価している。裏技や小ネタなど実践的な情報も。

はじめての海外ゲーム ～担当編集・えんどう編～

海外産の好きなゲームと言うと、スーパーファミコン初期に遊んだ『アウター・ワールド』（ビクターエンタテインメント／1992年）を思い出す。内容は、実験中の事故で異世界へ飛ばされた主人公が脱出を図るという2Dアクションアドベンチャー。ノーメッセージ＆ノーヒントで進行する始終無言の物語が、"状況が飲み込めない"主人公とプレイヤーの心情を同調させ、自然に異世界に引き込む名作だった……と思う。フルポリゴンのグラフィックも当時は最先端って感じでシビれた！ 英語版のソフトに手を出したのは、ベタだけどPC版の『Diablo』（Blizzard／1996年）が最初だと思う。当時、まわりはみんな溜ってました、よね？



←大ブームを巻き起こした『Diablo』。

メッセーサンオーカオス館・土屋店長の これとかどうですか？



『GTA』シリーズでおなじみRockstar Gamesの最新作、『Red Dead Revolver』が売れています。このソフト、2年まえのE3ではカプコンの新作として出展されていたのですが、いつの間にやらお蔵入りに。気がつけばRockstar Gamesで開発が進んでいたという、変な経歴を持つゲームです。ほかには、アメリカで一大ムーブメントを巻き起こしている『VAN HELSING』も人気があります。ちょっとまえのソフトですが、アジア版『TRUECRIME』を求める人も多いですね。

E3でいろいろ発表されましたが、カオス館的には『Mortal Kombat: Deception』が楽しみです。最近、こういったアクの強い海外ソフトが少ないので、期待してます！



←『Red～』で西部劇のガンマンとなれ。

Xboxほか海外ゲームの聖地！
メッセサンオーカオス館
所在地：東京・秋葉原
http://www.messe.gr.jp/chaos/chaosindex.htm

メーカープロファイル Eidos（アイドス）

イギリスに本社を構える気鋭のゲームパブリッシャー。元会長のイアン・リビングストンはゲームブックの産みの親として有名。1996年に発売した『Tomb Raider』（Core Design開発）が世界中で大ヒットを記録し、一躍カリスマブランドに急成長。以降、3Dアクションの『Soul Reaver』（Clystal Dynamics開発）やリアルタイムSLGの『Commandos』（Pyro Studios開発）など、PCを中心に多数の人気シリーズをリリース。Xboxにも精力的で、日本では『Hitman』（IO Interactive開発。原題は『Hitman2』）が有名。



→パズル要素が強い『Commandos2』。

海外ゲーム投稿団

●5月号の「海外ゲーム移植希望アンケート結果」で、『GTAダブルパック』がランキング1位！ やったぁ～！ これで少しは日本版が出る可能性が出てきたかも。

（新潟県 JIRO）

——発売決定ですよ！ 思う存分、最高のXbox版をご堪能あれ！

●『スプリンターセル』（1作目）やっとクリアーしました。『ヒットマン』にしろ最近の海外作品はレベルが高くて、プレイせずに逃すのはホントに惜しいと思います。メーカーとしてもUbiソフトは要注目だと。

（神奈川県 元気娘）

——いやホント。とくにXboxは優良な海外ゲームの宝庫、かも。

●ご注意：マイクロソフトでは海外版Xboxの初期不良や故障時の修理を受け付けていません。また、アジア版やリージョンフリー版のソフトが日本版Xbox本体で作動することも保証されていません。海外版Xboxの本体やソフトを購入したあとには、サポートなしのリスクがあることを忘れなく～

ライアンのアメリカとフリーダム

Ryan J. Payton



アメリカでは、自由度の高いゲームが人気である。Xboxでも非常に売れた『モロウィンド』や『グランド・セフト・オート』の近作では、物を盗んだり人を殺したりと、犯罪者のような行為を実行することもできる。昨年のゲームアワードを総なめにした『スター・ウォーズ：ナイツ・オブ・ザ・オールドリパブリック』では、プレイヤーは世界を救うことも、征服してしまうこともできる。私は、これらのゲームには高い自由度があるので好きだ。しかし、自由には問題がつきまとうのも事実。アメリカと日本の"自由"の違いについて考えるとき、私はよく学校のことを思い出す。日本では、大部分の学校が生徒に制服を着せ、イヤリングや茶髪、アルバイトなどを禁止している。対して、それらがないアメリカの学校には遥かに多くの自由があるが、同時に、麻薬、犯罪、10代の妊娠など多くの問題も抱えている。では、ゲームにおける自由には、どんな問題があるだろう？ 私の弟のトムは、ときどき私を心配させる。昨年末に発売されたXbox版『デウスエクス』では、連続5時間、ゲームに出てくるすべての子供を倒し、その亡骸を並べて自分の名前を描いていた。彼の親友のタングは10時間『モロウィンド』で、登場人物をただ楽しむために殺め続けていたという。このようなゲームの楽しみかたは、決して健康的とはいえない。しかし、それでも！

多くのアメリカ人のように私は、どの道を進むべきか選ぶ機会が与えられるのを好む。『デウスエクス』が発売されたら、ぜひ想像力を駆使して自由を楽しんでください。ただし、子供は倒さないでー！

アメリカ生まれ、大阪在住のフリーライター。あと少しで、日本のゲーマーも『デウスエクス：インビジブル・ウォー』を手にする。すばらしいストーリーと高い自由度が魅力だ。

投稿募集！ 海外ゲームへの思い入れを大募集！ 熱血イラスト・はじめての海外ゲーム（思い出）・移植希望の声、素朴な疑問や質問など、何でも書いて送って欲しい。ただし、1通1ネタがきまり！ 採用者には、本誌Rboxの500ポイントを進呈するぞ。あて先は81ページの「海外ゲームMANIAX」係まで。

ウィリアム・ベイカン先生の Xbox Liveで使える英会話講座 第3回

読者からのアツイ要望に応え、今号からカタカナの発音表記を追加。Xbox Liveに接続したときは、どんどん英語で話しかけてみてね。



講師紹介／Xbox事業部・サービス&サポート統括部所属。2～16歳まで日本に滞在しており、日米語に堪能。

今月のタイトル 『ラリースポーツ チャレンジ2』

ウイリアム：こんにちは。Xbox Liveで英語をしっかり活用していますか？

担当ライター（以下担）：いや、それがなかなか恥ずかしくて、あまり言葉が出てこないんですよ……。

ウイリアム：それはいけません！　ひとり言でもいいからとにかく英語で話してみること。今号取り上げる『ラリースポーツ チャレンジ2』は、そんなアナタにうってつけのタイトルですよ。



↑思いのほかわいわいと楽しめる『ラリスポ2』。得意の英会話を駆使する機会も多い？

英語初心者へのオススメ度は……

「レースゲームだから、みんな黙々とプレイしているのでは？」という印象があるかもしれないけれど、実際にプレイしてみるとそうでもない。ラリーという性格からか、レース中もけっこう盛んに会話を交わしたりします。本作では、4人対戦までだと当たり判定が発生するのですが、そのへんでXbox Liveでもゲーム性がわかれるみたいです。4人までだと真剣にレースをして、5人以上だとレースを楽しむ……というふうに。英会話初心者にオススメなのはやっぱり5人以上での対戦。"レース"とは思えないほどの、ドタバタとした楽しさがありますよ。思わず「Oh my God!」なんて口をついて出てきそうなくらい……。そんなわけで、和気あいあいと楽しめる本作は、英会話初心者にもかなりオススメです。

オススメ度 ★★★★☆

ホスト役としてどう会話していくか……

担：本作で注意すべき点は？

ウイリアム：レースゲームなので、前回紹介した『クリムゾンスカイ：High Road to Revenge』のような戦略性も必要としない。ただ単純に気楽に会話を楽しむ感じですね。とはいえ、ホスト役になったときは話が別です。ゲームの設定などを決めないといけないので、海外の人が参加した場合は、ある程度英語力が必要になるでしょうね。

担：海外の人は、日本人がホスト役でも、積極的に入ってくるのですか？

ウイリアム：基本的に、日本のほうが回線状況はいいので、入ってくる海外の方はけっこう多いと思います。そういう人たちもフォローしてこそ、立派なホストと言えるでしょうね。たとえば、「Are you all ready?」と話しかけたりとか……。あと、コースを決めるときは、「Then, let' s go with this track」と話しかけると親切ですね。

担：レースゲームで相手にぶつけてしまったりすると、申し訳なく思うのですが、そんなときはどうすれば？

ウイリアム：5人以上の対戦時には当たり判定がないので、そんなに敏感になる必要はないです。万が一4人以下での対戦でぶつけてしまったときは、すなおに、「Oops, I'm sorry」と言えば問題ありませんよ。

Guy's what track do you want to play next?

（発音）ガ～イズ ワット トラック ドゥ ユー ワントゥ プレイ ネクスト？

（意味）みんな、つぎはどのコースでプレイしたい？

ホスト役は、みんなの気持ちを汲み上げるのも大切な役目。相手の希望するコースを聞いてあげよう。もしくは、「Next we will try track A, is it OK?」なども有効だ。

Mr.Bacan, are you ready? Everyone else is all ready.

（発音）ミスターベイカン、アー ユー レディ？　エブリワン エルス イズ オール レディ。

（意味）ベイカンさん、準備はいいですか？　ほかのみんな準備できていますよ。

ほかのみんながレースの準備ができているのに、ひとりだけ準備ができていないと、進行の妨げになる。そんなときはホストとして、確認をとる作業も必要になる。

Hey what's up guys. All right,let's rock!

（発音）ヘィ ワッツ アップ ガイズ。オーライ、レッツ ローック！

（意味）やあ、みんな。よし、ぶっ飛ばしていこうぜ！

レースの準備ができたらいざスタート。威勢のいい言葉をかけてあげると、みんなの気分も盛り上がるというものです。let's rock! は「転がしていこうぜ」くらいの意味。

Hi, do you mind if I join?

（発音）ハイ、ドゥー ユー マインドゥ イフ アイ ジョイン？

（意味）参加してもいいですか？

相手の立てたゲームに参加するときのフレーズ、すでに複数が参加しているときは必要ないが、ひとりかふたりの場合は、こうして話しかけたほうが親切だろう。

That was a great game! Well I gotta to go now,but let's hook up again. Bye!

（発音）ザット ワズ ア グレイトゲーム！ ウェル アイ ガッタ ゴー ナウ、バット レッツ フカップ アゲイン。バイ！

（意味）いいゲームだったね。僕は用事があるので行かなければならない。また、今度ゲームをしよう。

ホスト役はゲームの止めどきが肝心。ここではそんなときのための一例を紹介しよう。こんなフレーズを使えば、みんな気持ちよくゲームから降りることができる、

お役立ちフレーズ

I will send you a friend request so we can play together again.

（発音）アイ ウィル センド ユー ア フレンドリクエスト ソウ ウィー キャン プレイ トゥギャザー アゲイン。

（意味）今度またいっしょに遊べるようにフレンドリクエストを送るね。

ゲーム終了時に「Good game!」を使うことは前回紹介した。今回は、そこからさらに一歩踏み込んで、フレンドリクエストを交換したいときに有効なフレーズを紹介しよう。フレンドリクエストを交換しておけば、また今度プレイするときも、いっしょに対戦ができるわけだし、より交流が深まる可能性もある。ステキなゲーマーとプレイをするのは、なによりも楽しいのだ。会話の幅もさらに広がるかもしれないよ。



はみ出し英会話 「Mr.bacon,you're in my way.」（発音／ミスターベイカン、ユアー イン マイ ウエイ。意味／ベイカンさん、邪魔!）：あんまり推奨できないが、どうしても前のクルマが邪魔なときはこんなフレーズもある。もっと強い言いかたとしては、「Get out of my way!」なども。ただし、こんな表現を使うと、100パーセントケンカを売っていると思われることは間違いないのでご注意を。

ファミ通Xbox 協力店リスト TOP10

■北海道
アーク21 江別店／帯広店／青見店／釧路店／
美光店／永山店／富良野店／千歳駒石店／余市店
ゲーマーズ 札幌店
セントラルホビー
ビックカメラ 札幌店
ヨドバシカメラ マルチメディア札幌店
■青森県
トミー 浜城店／八戸店／三沢店
ないすまん 駅前店／三千石店／中央店
マジカルステーション 城下店
■秋田県
ゲーム21 秋田店
一休さん 鷹巣サティTVゲームコーナー
ラララシティビデ サンウェスタ店
そにこん堂 本荘本店
■岩手県
ゲーム21 一関店
COMG! 盛岡南サティ店
マジカルガーデン 水沢店
■宮城県
ゲーマーズ 仙台店
シーガル 石巻店／貝山イオン店／湧谷店／
古川店／塩釜店／泉店／ほっぴい店／
古川店／大和町店
TVパニック 佐沼店
ベスト電器ハル ヤオキュウカウボーイ店
ヨドバシカメラ マルチメディア仙台店
■山形県
一休さん 米沢サティTVゲームコーナー
ラキラキ夢大陸 新庄駅前店／南陽サンザワ店／
山形大学前店／山形西ハイパス店
シーガル 山形十日町店／東根店
ファミコンプラザTOM 大野目店／●日町店
■●島県
アーク21 福島店
一休さん 会津サティTVゲームコーナー／
ホトリキブリーンモールTVゲームコーナー／
ベイシア東濃店／ベイシア 白河モール店
シーガル 西山店／まいしま
グラトット 白河店
ヨドバシカメラ 郡山駅前店
■新潟県
一休さん ベイシア小千谷店／
ベイシア新潟真●店
エムダッシュ
COMG! 関川店／亀貝川店／小千谷店／■田店／
空港通店／小出店／五泉店／山叶店／
三●堀日町店／新発田店／水●店／出雲崎店／
中条店／新潟店／新津さつき野店／青龍店／
六日町店／吉田店
ホームシアターステーション 越島店
マジカルガーデン 柏崎店／新潟空港通店
マジカルステーション 加茂店／三国ピア店／
白根店／新三条店／■店
■ノ●■ 長岡大島店／長岡■日本店
ヨドバシカメラ 新潟店
●長野県
まビきランド 飯田店／駒ヶ根店
一休さん ビルラェロー長野サティ店／
ビルフェロー●塚サティ店／ベイシア 篠山店／
ベイシア 青柳店／ベイシア 中川店／
ベイシア 佐久店／ベイシア ■●店
■イアン 大町店／飯田店／飯田インター店／
下諏訪店／■切インター店／松本店
オタッキー 平安通店
GAMESHOP さくら
ソラトハウスTOM 長月店
デジタルプレイス アップルライン店
トム 神林店
ノジマ 長野店
ブックハウストム 本店
■群馬県
一休さん ベイシア前橋店／ベイシア 安中店／
ベイシア伊勢崎店／ベイシア 大胡ゃ店／
ベイシア ■●店／ベイシア 渋川店／
ベイシア 渋川こもち店／
ベイシア 西部モール店／ベイシア 月夜野店／
ベイシア 富岡店／ベイシア 前橋モール店／
ベイシア 藤岡店／ベイシア 玉村店
クラム 太田店／太田新南店
GAMECITY1001 前橋店
タイムクリップ 藤井店／安中店／上新田店／
群馬町店／渋川中央店／邑楽店／新屋町店
ビックカメラ 高崎東口店
ファミコンショップ桃太郎 伊勢崎店
ワンダーグー 桐生店／尾島店／天川店／
大宮店／大胡店／大間々店／宮郷店／片貝店／
上大都店／上中居店／上鶴店／倉賀野店／
小出店／小島店／城南店／新町店／笠懸店／
■戸店／玉村店／富塚店／伊町店／
■名町店／高浜店／藤岡店／行幸田店／吉井店
リングス 前橋本店
■栃木県
一休さん ベイシア大田原店／ベイシア 真岡店／
ベイシア 佐野店／ベイシア 真岡店／
ベイシア 鹿沼店
クラム 足利店／足利西店
三■堂 今市店／■山店
サンコウドウ 矢板店
タイムクリップ 大平店／佐野店
ドキドキ冒険島 真岡店
ゲームパティ 大田原店
プレイランドアレックス
文具堂 宇都宮店／八幡店
■茨城県
石岡ビノキオーイ
一休さん ベイシア神栖店／ベイシア 下館店／
ベイシア 玉造店
Jack 竜ヶ崎店
トイズ・わん 新治店
TVパニック 神立店
ワンダートート 下館店
いらんど 三和店／結城店
■埼玉県
ミンドウトーイ
一休さん ベイシア 飯能店
エプリティ 上尾店
黒田書店 BOOM所沢店／本店／三郷店
ゲーマーズ 大宮店
ゲーム天国 岩槻店
さくらや 浦和西口駅前店／大宮東口駅前店
スーパーソフトボックス 東越谷店
タイムクリップ 本庄けやき店
ドキドキ冒険島 川口店／南越谷本店
ノジマ 上福店／大宮店／越谷店／所沢本店／
NEW上尾店／新所沢店／三郷店／吉川店
ビックカメラ 大宮西口そごう店
ファミコンショップ桃太郎 上尾店／入間店／
春日部店／川越店／川越的場店／北坂戸店／
行田店／鴻巣店／坂戸店／狭山ヶ丘店／
杉戸高野台店／草加店／千代田店／東松山店／
秩父店／鶴ヶ島店／■尻店／所沢店／
東松山店／深谷店／ふじみ野店／本川越店／
吉見店
ファミコンハウス ピコロ
文教堂書店 上尾店／■山入間店／■立店
マジカルガーデン 東松山店
マジカルステーション ■■ブラウドーム店
ミルキー2 鶴ヶ島店
ミルキー3 鶴ヶ島店
■東京都
ゲーム 昭島店／本町店
AZ Market 東町店／立川店
おもちゃの王国
キムラ 町田ぬりトートII
書泉■■ 自由が丘店
ゲーマーズ 池袋本店／立川店／本店2号館／
町田店
ゲームボックス 新宿西口店
GAMES アーデ
ゲーム天国 竹ノ塚店
コヤマ 押上店／新小岩店
さくらや 池袋東口店／新宿ホビー館／
新宿西口駅前店／新宿東口駅前店／
新宿ホビー館／自由が丘店／
東中八王子北口店
サンソフト
ジーラァン 石神井公園店／富士見台店
スーパー2号店
セキド 高井戸ゲーム館
ソラトランドDuck 平和台店
ソラトランドGARAGE 西小山店
ソラトランドぶんぶん 長多見店
大盛堂 石神井店／文具店
TVパニック 赤羽店／浅田店
千葉■■■ 池袋西口TVゲームコーナー
ドキドキ冒険島 国立店
ノーサイト 阿佐ヶ谷店／富士見台本店
ノジマ 秋川店／昭島店／国分寺店／小平店／
調布店／千歳烏山店／中野店／NEW狛江店／
八王子南店／府中店／府中店
ハチマキ 大森店／■田店／長■川店
BIG 大島店
ビックカメラ 池袋西口店／池袋東口駅前店／
池袋本店／池袋パソコン館／渋谷東口店／
有楽町店／新宿東口店／立川店／有楽町店
ビットイン
ファミコンショップ ピッコロ
ファミコンショップ桃太郎 秋津店／清瀬店／
府中店／ひばりが丘店
ファミコンハウス 小岩駅前店
ファミコンランド 光が丘店／光が丘公園店
ファミコンワールドどらがお 練馬店／小作店／
羽村店／福生店
ペニーレイン 高円寺西口店
マジカルガーデン 福生店／武山店／武蔵村山店
マジカルステーション FKII武蔵小山店
ファーラスエンタテインメント しもべ武蔵
府中店／大森町店
murauchi.co.jp 八王子本店
モトデワールド ■■店／■■店
もりたや 小金井店
ヨドバシカメラ 上野店／新宿西口カメラ館／
新宿西口本店／新宿東口駅前店／八王子店／
マルチメディア錦糸町店／
マルチメディア町田店
ロムハウス 西日暮里店
■千葉県
アドネック 湖北店
一休さん ベイシア 旭川店
おもちゃのあつまや
GAMEいちばんかん 五香店
GAME&HOBBY キッド
ディスクユニオン ビュウ柏店
ドキドキ冒険島 君津店
ホビーランドキューブ
マジカルガーデン 館山店
モトナワールド 船橋北口店
ヨドバシカメラ 千葉店
■神奈川県
石丸電気 横浜店
一休さん 橋本サティTVゲームコーナー
おもちゃセンター ナガシマ
ゲーマーズ 横浜店
ゲームショップビーム
Game Station いずみ中央店／上大岡店／
東戸塚店／戸塚駅前店／十日市場店／
長津田店／新羽店／三ツ境店
CamDuck 大倉山店／洋光台店／湘南台店
コンプアート 横浜西口店
さくらや 相模大野店
ソラトランドBOSTON 青葉台店
ソラトランドGARAGE 宮前平店／鷺沼店
ソラトランドぶんぶん 大倉山店／日吉店／
向ヶ丘店／元住吉店
ディスクユニオン ビュウ 湘南辻堂店
TVゲーム&トラフィービース
TVパニック 横浜駅前店
テレビッ子 あざみ野店／菊名店
トイ&ホビー サカミ堂
トイザらス 相模台店／南林間店／大和店
ドキドキ冒険島 白楽店
ノジマ 愛川店／伊勢原店／宇宿店／鶴瀬店／
古淵店／相模原店／藤沢店／秦野山店／
大和山店／茅ヶ崎店／武蔵川崎店／
NEW鶴見市場店／NEW厚木店／NEW平塚店／
■■店／座間店／湘南台店
ビックカメラ 新横浜店／横浜西口店
ピネット 六角店
ファミコンショップPaddy
ファミコンショップ桃太郎 長津田店
ファミコンプラザ ジェイズ
マジカルガーデン 大和中央店
マジカルステーション 戸塚店／
マリアきさみ野店
マルチメディアステーション ゼロワン
メディアポリス 東戸塚店／川崎貝沢店／
相模大野店／十日市場店／新百合ヶ丘店／
横浜本店
横浜ラケンキヤTVゲームコーナー
ヨドバシカメラ 京急上大岡店／
新横浜駅前店／横浜駅前店
ロムハウス 綾瀬店／吉田中店
■山梨県
おもちゃのイチノセ
おもちゃのまるちゃん
TOYSうりまん 湯村店
ノジマ 上野原店／甲府店／田富店／
富士吉田店
■静岡県
エイデン 浜松中田店
エスポット 静岡店／富士店
ゲームショップびる きがわかね店
スーパーコンプアート 静岡店
TVゲームショップ ドラゴンボックス
ビレコムランド 伊豆長岡店
ノジマ 伊東店／島田店／吉田店／掛川店／
北駿店／富士宮店／韮山店／沼津店／富士店／
長泉店
PARADE 掛川店／湖西店／静岡新谷店／
西伊豆店／焼津店／浜松店／袋井店／富士店
ファミーズ BOOK ONE店
ファミコンランド 富士店／佐鳴台店／高丘店／
西島店／本郷店
ホビヨン 富士店／御殿店
マジカルガーデン グロスミューゼ浜松店／
清水店／平和島店／浜松高台店
メディアポリス 掛川店／富士店／御殿場店／
島田店／沼津店／広瀬リコー通り店／
藤枝店／浜北店／富士宮店／富士店／御殿店／
富士■店／富士八幡町店／本庄店／
三島西店／浜北インター店
大和文● 新戸店／三保店／不二見店／本店
■愛知県
一休さん 清水■大山店／清水■日井店／
清水● 小牧店／清水■■ヶ丘店／
ビルフェロー■日井サティ店
エイデン 新豊田店／岡崎店／
稲沢ハーモニーシティ店／小牧ワンダー店／
大山店／春日井店／浄瀬店／
小牧インター店／新下店／新田店／豊田店／
平和町アスピー／店／
高浜ショッピング店／本店／新守店／
知多店／知立店／●田豊岡店／豊田元町店／
長久手店／西尾店／豊川店／刈谷2F／
メモリ大府店
オタッキー 名港店／西尾店／千代が丘店／
中村公園店／六番町店
おとわや かりがね店
おもちゃのジャンボ アミティ店
おもちゃの館 ブレーメン
GROOVE! 豊山店
ゲーマーズ 名古屋店
ゲームステーション64ピットEAST／WEST
ゲーム冒険 一宮店／稲沢店／小牧店／
日進店／岩倉店
コンプアート 名古屋4F／向山店
ザウザク 半田店
白●■■
スーパーコンプアート 大府／ガタラン／
西尾セルビ／刈谷店
センヤ 尾西店
ダンシングベア 一宮店／春日井店／栄●店／
野並店／■ヶ丘店
ディ■ 豊橋店
TVゲーム フジタ
■■
トップカメラ 本店
ドリームランド ■■店
ハイパーファミコン 上野店
ビックカメラ 名古屋駅西店
ビッグガレージ 江南店
ファミーズ 阿久比店／大府川店／共和店／
東海店／知多半田店／東浦店／常滑店／
高浜店／西尾店／半田インター店／碧南店／
名港店
ファミコンハウス あいでむ
ファミコンプラザ 豊明店／■■店
ホームキッズ 豊■店／豊田店
MAG MART 地下店／一宮店／弥富店／尾西店／
尾張旭店／津島店／岩倉店
メディカル ■■店／■■店
マジカルガーデン 石川橋店／一宮東店／
岩倉インター店／岡崎北店／知多レス店／
刈谷店／豊田店／江南店／稲沢店／豊橋店／
豊川店／豊田インター店／豊田店／
豊橋店／豊橋南店／中村店／東海店／
平針店／西尾店／■■店／常店／守山店／
御器店／ランダーシティ店
マジカルステーション 小牧店／三■店／
三河安城店／豊橋花田店／ハラ／
ほるひ店／べル
ワナカ本店
マルモンアソラト ソルサ店
■岐阜県
一休さん 瑞浪店 恵山店
エイデン 大垣ベルプラザ店／各務原店／
可児店／関マーケットパーク店／岐阜店／
高山店／多治見インター店／瑞浪店
株式会社ワーワン ユーワンストア
キクヤ 土岐店
GAME SEVEN
コンプアート 羽島店／岐阜店
Gパラーズ かがしま店／岐阜店
ダンシングベア 関ヶ原店
ファミコン GP
ファミコンキッズ
ファミコンジャングル
ファミコンランド ハッピーはずみ店
MAG MART 岐阜店
マジカルガーデン 大垣店／可児店／岐阜県店／
多治見店
マジカルステーション 岐阜店／
ラロスきらっせ店上八幡店／三重県岐阜駅店／
マーゴ店
RUSH
■三重県
一休さん ビルフェロー桑名サティ店／
ビルフェロー■サティ店
エイデン 四日市イオンタウン店／鈴鹿店／津店／
名張店／松阪店
ゲーム通販 白子店
スーパーコンプアート 四日市店
スーパーランド 四日市店
マジカルガーデン 桑名店／白●久山田店／
桑名店／四日市店
マジカルステーション 鈴鹿店／
シェトワ桑名店／シェトワ四日市店／津店
■奈良県
一休さん ビルフェロー西大和サティ店
ドラゴンワールドクラブ 西大寺店
遊コン 橿原店
■和歌山県
おもちゃチャン 和歌山店
キッズ 紀美店
ミノスケ 阪和道路本店
ミミー
■滋賀県
ゲームプラザ元気302 安田店
ハイピルスSOFT店
マジカルステーション トイショップみずの
U☆BEAT 多賀／■／長浜店
■京都府
ゲーム21 北大路店
一休さん ビルラェロー長岡サティ店／
ビルフェロー向日町サティ店
株式会社■まだ
ゲーマーズ 京都店
ゲームステーション ハイパーニュータイプ
伏見店／丹波店
ザウルス 太秦店／桂店／上賀茂店／大宮通店／
伏見店
タカウトーイ 株式会社
ファミコンクラブ ビ・ドリーム
ファミザウルス 長岡店／山科店
マジカルガーデン 伊吹川店
マジカルステーション 西方通店
メディアショップ ギース 西院本店
■石川県
COMG! 加賀店／小松店
三共ジョーシン もとまち店キッズランド
ソフトランド 辻の真店
ファミーズ 片山津店／加賀店／さくら中津幡店
■富山県
GROOVE! 富山高岡店
ゲンキランド 高岡店／天正寺店
三共ジョーシン とやま本店ディスラピア／
pitONE高岡店キッズランド／
pitONE富山南店キッズランド
ショトル 黒部店／滑川店／小杉店／
富山駅前店／呉羽店／二口店
ソフトエンターテインメント 滑川店
ハイパーゲンキランド 黒部店
ファミコンボックス
■福井県
サカトイズストア 三国店
おもちゃのアリス
おもちゃの王様オカ アミ店
サイト玩具店 福井店
三共ジョーシン pitONE福井本店キッズランド
ファミーズ てんとうむし店
ファミコンショップBIG 神明店／鯖江店
■大阪府
一休さん ビルフェロー南茨木サティ店／
枚方ビブレ店
キャッシュイ 住吉店
近鉄百貨店 阿倍野店
ゲーマーズ なんば店
ゲームショップしあにぃ 平野店
サンフォーク
ドラゴンワールドクラブ 天満店／九条店／
枚川店
なかよし 九条店／ワイティウ／夕店
ニシダヤ 京橋店
ビックカメラ なんば店
ファミコンショップイーグル 西大阪店
ホビーアイランド
ミノスケ 和泉府中店／八尾店
メディアCITY 江坂店
遊コン 吹田店
ヨドバシカメラ マルチメディア梅田店
■兵庫県
くれよん 立花店／西神中央店
ラロベー 明石店
ゲーマーズ 三宮店
ゲーマーズサポーターBUG 加古川店／垂水店／
明石台店／白川台店／水道筋店／西明石店
ゲームショップハッピーランド
げーむしょっぷ 写真
ドキドキ冒険島 西宮店
ドラゴンワールドクラブ 姫路店／加古川店／
高砂店／龍野店／土山店／東加古川店
POWERメディアCITY 神戸西神店
ファミコンショップエル
ファミーズ サンラ■太子店／
サンラハリマ店／サンラ■太子店
メディアCITY 姫路店／西宮店／本町店／
武庫之荘店／六甲店
メディオ! 伊丹店
モーモーランド 姫路店
遊コン 加古川店／塚口店／西明石店／●路店／
高砂店
■広島県
おもちゃ王国 安芸津店
ゲームモーラ 青崎店／●店／東広島店／
三原本店／福山店
COMG! 本通店
TOY&ゲーム あーる
はとや タカノ橋店
ファミザウルス ■店
メディオ! 福山店
■岡山県
一休さん 岡山ビブレTVゲームコーナー
ゲーマーズ 岡山店
コドモ館 トビ店
ベスト電器LIVE 倉敷本店
メディオ! 新町店
遊コン 津高店
■鳥取県
ファミコンショップブルック 駅南店／湖山店
遊コン 米子店
■山口県
COMG! 防府店
マジカルステーション 周南店／山口大内店／
山口大学前店
■香川県
一休さん 丸亀ビブレTVゲームコーナー
ゲームモーラ 今里店／●川店／綾歌店／
善通寺店／丸亀店
マジカルガーデン 高松太田店
■徳島県
ゲームショップユニバースピード 沖浜店
TVゲームランドZERO 石井店／徳島西店
TVパニック EAST徳島店
■愛媛県
ゲームアーク 土佐道路店
マジカルガーデン 新居店
マジカルステーション 安芸店／あとぎや店／
野市店
■愛媛県
トイハウス
ファミコンホーム
ベスト電器LIMB 松山本店
■福岡県
ゲーム21 大野城店／福大店／戸畑店
AXIA
株式会社 丸和肉店サンリル
藤沢堂 前原店
ゲーマーズ 博多店
ゲーム・ザ・モンスター ●日店／泉ヶ丘店
ゲームガレージネット 宇美店
ジョイン 篠栗店
ビックカメラ 天神店
フィラスステーション 川端店
ブンラクマーケット 宗像店／福間店／宗像店
ベストビデオ 西新店
ベスト電器LIVE 福岡本店
マジカルガーデン 高倉店
マジカルステーション 大野城店／
八女インター店
メディアナイン 小倉店／折尾店／折尾駅前店／
黒崎店
有限会社伊東商店(OKおもちゃ大陸センター大
三国本店)
■佐賀県
ゲーム21 上峰店
イシチャ堂 唐津店
西万堂 ●■店／武雄店
ファミコンハウス 伊万里店／■■店／武雄店
ファミコンワールド ●本店
マジカルガーデン 佐賀北店／南佐賀店
■長崎県
ゲームショップトムソーヤ
佐世保ゲーム店ぴゅあ 大野店／下京店／
大塔店／日宇店
ファミコンハウス 諫早中央通り店／西三城店
メディアクラブ 大村店
遊ING 青山店／浦上店／花丘店／時津店
■熊本県
チャレンジャー 植木店
ファミコンショップサンライト 長嶺店／
武蔵ヶ丘店
BOOKSあんとく ミノスク光の森店
ベスト電器LIMB 熊本本店
マジカルステーション 玉名店
マルチメディアショップTOM 山鹿店
遊ING 健軍店／長嶺店／武蔵店
■大分県
株式会社トキワ
ゲームミュージアム 時西店
JOY-ランド 下郡本店／駅内店
TVチャンプ 高城店／鶴崎店／別府店
ベスト電器LIMB 大分店
マジカルステーション 大分本店／大在店
■宮崎県
ベルトンウトタウン 日南店
ベスト電器LIMB 都城店
■鹿児島県
おもしろランドキャンプ 伊集院店／川内店／
国分店／鹿屋店
がらっぱ堂
ファミ！ザウルス 国分店
マリオの店 西駅店

わんぱく 全店
JUSCO ゲーム取扱い店
イトーヨーカドー ゲーム取扱い店
game TSUTAYA 全店
GameStand 全店
GEO ゲオ 全店
シータ 全店
TOPBOY 全店
カメレオンクラブ 全店
Sofmap www.sofmap.com ゲーム取扱い店
Daiei ゲーム取扱い店
ハローマック 全店
ビックカメラ ゲーム取扱い店
ヨドバシカメラ ゲーム取扱い店
WonderGOO 全店

Xbox Online 情報局

http://xbox.com./jp/ vol.2

おなじみの公式サイトXbox.comの見どころや、オンライン系の最新情報をサポートしていくこのコーナー。情報満載でお届け!

E3特別サイトオープン中!

世界最大規模のゲームショウE3が、アメリカはロサンゼルスで行われた(5月12日から14日)。マイクロソフト陣営も巨大ブースにたくさんの試遊台を用意し、ユーザーにXboxの魅力をアピールしていたぞ。このE3の雰囲気を味わってもらうべく、現在特別サイトを公開中(6月下旬ごろまで)。ここにはマイクロソフトが送り込んだライター陣が集めた情報や、おもしろ企画が盛りだくさん。注目ソフトをピックアップして紹介するコーナーや、なんでもベスト5といったバラエティー豊かなコンテンツを用意している。E3情報は本誌とXbox.comにおまかせだ!



←ゲームの情報が充実。本誌も負けられない!



➡内容充実で、スタッフの苦労が忍ばれる。

『NINJA GAIDEN』で世界の頂点に!

『NINJA GAIDEN』の腕を世界規模で競う、"MASTER NINJA TOURNAMENT"が開催されている。これは、特別に用意されたコンテンツをXbox Liveからダウンロードすることで参加可能となっており、予選は6月5日まで。まだ間に合うので、本誌の攻略を参考にぜひともチャレンジしてほしい。さまざまなプレゼントも用意されているぞ。詳しい参加方法は、Xbox.com内の特別サイトを参照のこと。日本・米国・欧州の猛者が同時期に参加するトーナメントを勝ち抜き、最強の称号を手に入れろ!



➡本誌攻略ライター陣も参加。世界一はウチがもらった!?

「ファントムダスト」ファンは要チェック!

戦略の要素を加えた新機軸のアクションゲーム「ファントムダスト」の魅力を伝えるべく、新サイトが誕生した! トップページからゲームの世界観が伝わってくるこだわりの作りが印象的で、ここではディレクター二木氏の日記(毎日更新予定!)や、ゲームの雰囲気を存分に伝えてくれるムービーを見ることができる。気になった人はPhantomDust.jpをチェックせよ!

FPSの応援サイトがオープンする!

海外で人気のあるFPS系のゲームが、最近日本でも盛り上がりを見せている。このFPSとは、主人公の一人称視点で進んでいくアクションゲームのことで、日本では『HALO』の発売を期に、大きく認知度の上がったジャンルだ。そんなFPS系のゲームを応援するべく、特別サイトが6月にオープンする予定。内容は未定だが、かなり凝った作りになるとのこと。期待して待て!

『クリムゾンスカイ』オンライン対戦大会開催!

5月20日に発売された『クリムゾンスカイ』の、オンライン対戦大会が開催される。発売後すぐの大会となるので、腕に自信のない人も気軽に参加できそうだ。また、登録締切は5月31日午前11時となっている。参加希望者は登録サイトに急行せよ!



➡空戦の頂点を目指す第一歩は、参加登録!

『ラリスポ2』発売記念キャンペーン始まる!

『ラリースポーツチャレンジ2』の発売(6月10日)を記念して、お得なキャンペーンが始まる。ひとつ目は、サイトに掲載されるクイズに答え、正解者の中から抽選で5組10名をパリで開催される(9月23日~10月10日)、パリオートショーMondial de l' Automobile 2004に招待するという企画。応募の締切は8月2日24時だ。もうひとつは、抽選で50名にタミヤ製1/10スケールラジコンカーが当たるというキャンペーン。これはソフトについているアンケート用紙をハガキに貼って応募することになる。締切は8月2日当日消印有効だ。どちらも詳細は『ラリスポ2』のサイトで確認!

今月の注目ダウンロード情報

『プロジェクトゴッサム2 レーシング』のコンテンツダウンロードがいよいよスタート。追加コンテンツは新都市パリと8つの新車種(どちらも有料)となっている。また、『ファンタシースターオンライン エピソード1&2』のオンラインクエストに、"EP2チャレンジ・ステージ3"(チャレンジモード2人~4人用)が追加された。より困難になる試練を克服し、お宝を手に入れろ!

Xbox.comの魅力的なサイトを見逃すな!

Xbox.comには、Xboxをより楽しむための情報がたくさん詰まっている。そんなコンテンツのひとつ、ハードウェアのサイトがリニューアルされた。少々堅苦しかった内容が一新され、わかりやすくてためになる情報がたくさん用意されているぞ。また、Xboxアーケード内にあるXアリーナというコンテンツでは、不定期で毎月2回ほど開催されているチャット大会に参加できる(会員登録が必要)。運がよければ本誌編集部員とチャットができるかも! 各種コンテンツを漏れなくチェックし、充実したXboxライフを手に入れよう。



➡ハードウェアのサイトでXboxを深く知ろう!



←チャットで仲間を増やし、Xbox Liveで対戦!

Web Masterからのメッセージ

みなさんこんにちは、E3に出張していたハッシーです。Xbox.com内のE3スペシャルサイト、もうご覧いただけましたでしょうか? 現地の情報をリアルタイムでお届けするために、ライターさん、制作スタッフとも24時間体制での仕事で、必死に情報を発信していました。これはE3に行かれた雑誌社の皆さんも同じだったみたいですね。E3会場へ向かうバスの中で、お疲れモードの松井編集長に遭遇しました! スペシャルサイトではイベントレポートだけでなく、こういったE3の裏側の出来事をつづった"つれづれ日記"も掲載しているので、ぜひご覧くださいね!

Web Masterって何? Web Masterとは、Xbox.comを管理している働き者がそろったチームのこと。夜中に情報確認の電話をしても、きっちり対応していただける、ステキな人たちがそろっています。ちなみに今回E3へ出張していたハッシーがチームのボスで、前号に登場したユッキーがその子分なのでした。

サンチャWIRED

DAY 20

それでは皆さん、いろいろ言いたいことがあるとは思いますが、まずはすなおに祝おうじゃありませんか！ ではごいっしょに。

祝『ファントム クラッシュ』続編発売決定！ PS2で



慌てて誌面変更！ 緊急特集をお送りいたします！

全国のワイアヘッズ諸君！ 長らくお待ちどうさまでした！ ついにこの日がやってまいりました！ 去る2004年5月12日、米国はロサンゼルスで開催されていた世界最大級のゲームショウ"E3 2004"において、『ファントムクラッシュ』の続編、『ファントムクラッシュ2050（仮）』の発売が正式に決定しました！ そこで今回は、"連載"座談会（第3回）の予定を急遽変更いたしまして、世界のどの雑誌よりも（断言！）熱のこもった第一報をお送りいたします！

さて、すでに雑誌やインターネットでご存じの方も多いとは思いますが、あらためて『PC2050（仮）』に関して発表されたことをまとめてみると……。まず、プラットフォームがプレイステーション2になったのが大きな変更点（発売はコナミ）。"PC"がXbox発のゲームであったことを考えると、正直フクザツな心境のワイアヘッズ諸君も多いと思うが、そこはすなおに拍手を送っていただけないだろうか。また、プラットフォームが変更になったことで気になる"PCテイスト"だが、発表されたスクリーンショットやムービーを見る限りは安心してもよさそう（ちなみに公式HPではE3で発表されたムービーを見ることができるぞ！）。チップやSVのカスタマイズももちろん盛り込まれている。

そしてなにより重要なポイントが、悲願の'オンライン対戦'に対応したこと。全世界のワイアヘッズ諸君と対戦できるのはうれしい限り。またBGMも前作同様100曲もの曲が用意され、自在にカスタマイズできる模様。どんなジャンルの曲が収録されるか、海外版と国内版で収録曲に違いがあるのか、モナリザ嬢は、鉄板兄さんは参加するのか、などについては現時点では不明だ。

物語的には年代が前作から40年後の2071年（タイトルは'2050'なのだが……？）に。舞台は世界へ！ 現在判明しているステージとしては、ニューヨーク、ラスベガス、ロンドンなどがある。プロリーグ（！）のルーキーとなって"上"を目指すストーリーになるようだが、はたしてロイなど前作キャラの登場はあるのだろうか？

気になる発売時期だが、2004年冬発売予定。海外版・国内版、同時期とみて間違いないだろう。

さて続編発売に狂喜乱舞する反面、我がファミ通Xboxとしてはなんともビミョーな展開になってまいりましたが、"なんでもできちゃうステキなトコ（©鉄板兄さん）"としては、『PC2050（仮）』の情報も可能な限りフォローしたい所存。とりあえず次回続報に乞うご期待！



⬆気になるSVの挙動も、公開されたムービーを見る限りはオッケー！ 当然ながら光学迷彩も使えるぞ！



⬆すでに『ファントムクラッシュ2050（仮）公式サイト』もオープン！（http://www.ps2-phantomcrash.com/）

元気スタッフから緊急寄稿！

本ページ入稿直前、元気さまより一本のメールが担当のもとに届いた。そこにはプロデューサー太田氏の『E3日記』が！ 諸般の事情も何のその、元気スタッフの心意気に乾杯！ このコーナーは"連載"座談会の最終回を予定しておりましたが、急遽差し替え（核心部分も正式に公開されたことだし）！ って、い、いま、何時？ 印刷所に怒られるってば……。

■2004年5月11日

●シンガポール航空のエコノミーの窮屈な10時間を耐えてロサンゼルス国際空港に到着。

●ロサンゼルスのコンベンションセンターでE3のレジストレーションをして、ホテルへ向かう。ここのところ仕事も詰まってきて忙しいにもかかわらず何故かE3を見るために澤田と来てしまった！

●E3の事前登録が入っていなかったり、ホテルの予約がダブルブッキングしてたりと（どうにかホテルのやりくりついて一件落着！）、なぜかトラブルばかり続いてしまう。Xbox版の『ファントムクラッシュ』を制作していたときから苦労がついてくるなぁーと思ったが、何故か笑みがこぼれてくる。

●そう、お目当ては皆さんと同じ！ どのように展示されているのか？ 外人の反応は？ などといろいろ気になりながら、会場へ向かう足はなんとなく早や歩きになっている。

●去年のいまごろは座談会をやりつつ「次回作はどうです？」と突っ込まれて冷や汗流していたことを思い出しました。この1年でいろいろ状況が変わって迎えた5月12日！ さぁこれからが大変だなぁーと思いつつもいい作品を作ってやる！と決心しました。

5月12日 ロスにて
元気株式会社 太田 賢二

——— *愛って何か知ってる？*
——— *ああ、知ってるとも。*
——— *少年は犬を愛するものさ。*

ロサンジェルス 2004年
元気株式会社 澤田 典宏



どっちがCharでどっちがGaか!? SVキャラクターシリーズ第3弾！

⬅アーロンファンの皆様すみません。澤田さんに「予想を裏切りなさい」と言われました。ロシアから来た女性デュオ「Char-Ga」です。（元気・萩野美由紀）

予想を裏切られたってオッケーオッケー！ 右の彼女は某THE-O並みに歩きにくそうだけど、ミニスカだからぜんぜんオッケーだし、左の彼女はお腹がセクスィー！ ときに、萩野女史のお顔をしっかり見せよ、とのご意見もありましたので、これに。ファンレターは下記あて先まで！（いろんな意味で浮かれてる担当）



●ワイアヘッズ通信

'サンチャWIRED'、連載20回のハレの舞台に、この報告をできることをうれしく思います。残念ながらXboxではなくPS2での発売となりましたが、しかし、名前だけの続編でもなければ、世界設定を変えた別のゲームでもありません。変化球じゃありません。実力派スタッフによるド真ん中の直球です。思い返せば2年まえの夏……そう、前作（なんと甘美な響きだ！）が発売されて、この6月でちょうど2年になりました。本ページ担当&ライター の個人的趣味から連載が始まり（ホントなんだってば。マジで放置されてたんスから）、澤田氏によるオリジナル小説"ゴミ・ボーイ"、小島氏、萩野女史のイラストなど、元気スタッフの皆さんの超法規的暴走無償運動をお借けしつつ続報を待っていたら、気がつけば連載20回を迎えていました。『ファントムクラッシュ』続編が決まったいまこそファンの皆さんと喜びを分かち合い、そして発売に向かって新企画を立ち上げたい！ ……のは山々なのですが、諸般の情勢の変化にともないまして、もろもろ苦慮しています。担当&ライターの熱意は変わっていないのですが、そろそろ店を畳む頃合が近づいてきたのかもしれません……（ちょっち弱気）。

お便り大募集

〒154-8528（株）エンターブレイン ファミ通Xbox編集部「サンチャWIRED」係

ワイアヘッズ諸君のおたより募集中！ ついに続編発表となった現状2年の元気「PC」スタッフへの励ましとか（とか!?）募集中！ ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号の明記を忘れずに！

from 担当&ライター ライター「まずはキター！ということで！」担当「感無量！」ライター「今月は大変でしたねー」担当「いやまったく。予定していた誌面はほとんど差し替えですよ。ナハハハ」ライター「浮かれすぎですよ、アニキ」担当「じつは今月、土下座か!? と覚悟してたんだよね。先月、あれだけ引っ張っておきながら、具体的な情報はなにもなかったという」ライター「座談会でも、じつは具体的な続編の話はなかったし」担当「元気さんから事前情報もらえなかったからね。座談会を3回も連載すれば3回目ごろには何か、って太田さん言ってたのに。E3初日にはなにも発表ないし、と恨んでみたり（笑）。そしたらこの突然の発表！」ライター「モニターの前でニヤけてましたよ、担当。」担当「過ぎたことは気にしなさんな、な！」

編集長日記

THE DIARY OF THE EDITOR IN CHIEF

〜ある日、ふと。〜

•●● Vol.3 ●●•

何もしていないわけではなく，水面下でいろんなことが進行中なのは事実。ただ、それをいつ発表するのか……。

ロサンゼルスの太陽の下で感じた、日本のXboxのこと、僕らのXboxのこと。

今号のいたるページで紹介しているとおり，5月12日から14日までアメリカのロサンゼルスでE3が開催された。基本的な取材は編集部員に任せて（すまん!)、自分はマイクロソフトの'Xbox特派員になれる'キャンペーンで当選したユーザーの方と同行し、彼らとともにE3を見てまわった（詳しくは次号にて)。いろいろと見どころが多く、じっくり見ようと思ったら3日でも足りないくらいだったが、今回はそんなE3で感じた日本のXboxの話でまとめていきたいと思う。

日本の東京ゲームショウは一般ユーザーも入場することができて，ここで新作をドドーンと発表するようなイベントになっているが、E3はちょっと意味合いが違う。まず，基本的に一般ユーザーは入ることができない。あくまでも、北米市場におけるホリデーシーズンに向けたトレードショウであり，販売店やマスコミなど，関係者のみが入場できるショウなのだ。「日本でも発売されるぞ、というタイトルがあんまり発表されなかったけど，どうして？　もう日本向けタイトルはないの？」とガッカリしている読者もいるんじゃないかと思うのだが，あくまでも"北米向け"のショーであるということを考えれば、日本に関する発表がないのも当たり前といえば当たり前な話。今回はSCEがPSPを，任天堂がニンテンドー・ディーエス（仮称）をそれぞれ実機を出展したいたということもあり，そっちが大いに注目を浴びていたが，マイクロソフトブースもそれに負けず劣らずの人ごみだった。試遊台をズラリと並べたスペースは圧巻。しかも、どのゲームにも絶えず行列ができており，あまりの人の多さにあれだけ広さであったにもかかわらず移動するのが非常に困難だった。

北米のXbox市場はホントに盛り上がっている。ショップへ行けば，プレイステーション2と同じ大きさの棚があり，新作タイトルがズラリと並んでいる。かつてプレイステーションとサターンが互角に争っていたころを思い出させるほど，その勢いは互角と言っていいだろう。3月30日からXbox本体が179.99ドルから149.99ドルへ値下げされたこともあって，ここ1ヵ月はもっとも売れたハードになったとか。この勢いがあれば，次世代機が発売されればいま以上のシェアどころか大逆転だってありえるかも、なんて思ってしまう。

こんな事実があるからこそ，ますます「じゃあ，日本ではどうなの?」という気分になる。E3は北米向けだから……なんて言われても，「何だかいっぱい新作が出展されていたみたいだけど，どうせ日本では発売されないんでしょ?」と嘆きたくもなるだろう。できれば同じタイミングで「これも日本で発売します!」と声高々に発表してくれないと，不安な気持ちになってしまうのも仕方がない。契約や発表のタイミングなどさまざまな事情があるのはわかっているが，せめてマイクロソフト自身のタイトルに関しては，日本で出すのか出さないのか，それだけでもこのタイミングでハッキリさせてもよかったんじゃないのか，と思う。次号ではある程度発表できそうな雰囲気なのだが，E3の熱が冷めていない今号のほうがいいに決まっている。

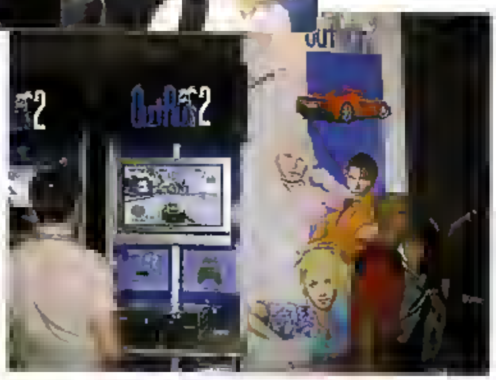
E3でトップの方にインタビューを行ったが，誰もが「日本市場は今後も力を入れていく」と言葉にしている。それはうれしいし、ぜひそうしてほしいし，現にそうしているんだと思う。だが，これはいままでもそうなのだが，「力を入れていく」という事実がユーザーには伝わらない。このE3では「6ヵ月以内に日本市場を強化する発表をする」という話が聞けたことが唯一具体性を持ったものだが，ユーザーからすれば「もったいぶらずに，いま言ってよ!」という気持ちなはずだ。

現状としてうまくいっていない原因として，「日本向けのタイトルが足りなかった」ことを挙げているが，これはそのとおりだろう。ゲームキューブとXboxを比べた場合、5月30日現在で今後発売が予定されているゲームキューブタイトルは約20本なのに対し，Xboxは40本以上もある。タイトル数でいえば，Xboxのほうが多いのだ。ただ，決定的な違いがある。世界中で，もちろん日本でも通用するキラータイトルがゲームキューブには何本もある，という事実だ。任天堂自身が，数々のキラーコンテンツを持っているからこそ，みんな安心して任天堂のハードで遊ぶことができる。Xboxにも確かに「Halo」がある。今回のE3でも続編の「Halo2」は大いに注目されていたし，マイクロソフトも自信満々でアピールしていた。たしかにいいソフトだし，僕自身すんげえ楽しみにしている。ただ，日本においてはこれがハードの普及を牽引するだけの力があるかと言われると……。

僕らの気持ちが先走りすぎているのか，マイクロソフトがゆっくりと腰をすえて「いまは我慢のとき」という戦略なのか，ほかにも理由があるのかわからないが、もっとたくさんの情報を知りたがっているユーザーがたくさんいる。いまこうしてファミ通Xboxを読んでくれている読者は、そんなユーザーの中でもとくにXboxのことが大好きでたまらない人たちばかりだ。他機種ではなくXboxを選び、Xboxで遊べることに喜びを感じている。だからこそ，Xboxの明るい未来をぜひ見せてあげたいと思っているのだが、まだもう少し時間がかかりそうだ。ある程度の情報と，それをまだ発表できない事情と，両方を理解できるだけに本誌としてもかなりツラいのだが，マイクロソフトと協力して，少しでもたくさんの情報を毎号お届けできるような体制を整えていきたいと思っている。9月に開催される東京ゲームショウでは、どうやらいろいろな動きがありそうな予感。そんな情報もできるだけ早く、大ボリュームでお届けしたいと思っている。ちょっと期待してもいいかもしれない!?



←もう歩けないくらい人だらけのマイクロソフトブース。ひらすら試遊台を並べただけのシンプルな構成だっただけに、人の多さがホントに目立った。EAタイトルやFPSモノはとくに人気が高く，ずっと行列だった。



→いまのところ日本での発売は決まっていない「OutRun2」。今号で「国内発売決定！」なんていう記事を期待していた皆さん、すみません。ぜひ日本でも出してほしいだけどなあ。セガさん，マジでお願いします！

[今月の一枚！]



E3特派員ツアーでバスで移動中，ここぞとばかりにグーグーと寝ていたら，マイクロソフトのHさんにパシャリと盗撮されてしまいました……。ちくちょー！

PROFILE



松井ムネタツ
munetatsu matsui

前号のクロレビで娘（2歳）に「パパいらないの！」と言われたと書いたが，今度は「あっちの部屋行ってよ！」、「見ないでよ！」と号泣され，こっちまで号泣（涙）。本誌編集長。

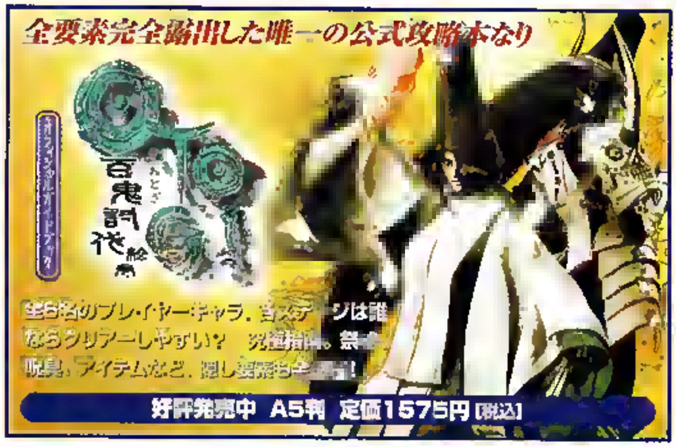
もうヒトコト！

6月になると、いくつかのXboxに関する発表が控えている。「T.F.L.O」ベータ当選者への告知、そしてもうひとつ、が動きがありそう。さらに、本欄でも言いたとおり、東京ゲームショウでそれなりの発表があるような雰囲気がプンプン。あの海外タイトルが移植決定というニュース？　それがそれなりの発表と言えるかどうかは、皆さんのご想像にお任せします。ん？　ということは？　どういうことか？　どういうことなんだろうね？（意味深？）

シュミコラム じつはビューティーペアでガツンと来て、初代タイガーマスクに熱狂し，天龍革命で筋金入りのマニアとなったプロレス好き。団体を問わず好きなので、ハッスルもオーケー。ここだけの秘密だが、某団体でプチブレイク中の某選手は、ファミ通Xboxでライターをしていたことがある。バックナンバーを調べればわかる？

ファミ通Xbox責任編集の攻略本&関連書籍









好評発売中の本

- Xbox Live パーフェクトガイド 定価1575円[税込]
- エンジェリック・コンサート 公式ビジュアルファンブック PS2版にも対応 定価2520円[税込]
- O・TO・GI -御伽- オフィシャルガイドブック 定価1470円[税込]
- ガンヴァルキリー パーフェクトガイドブック 定価1344円[税込]
- クレイジータクシー3 ハイローラー パーフェクトガイド 定価1470円[税込]
- ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 3 パーフェクトガイド 定価1470円[税込]
- JSRF ジェットセットラジオフューチャー パーフェクトガイドブック 定価1260円[税込]
- 式神の城 公式設定資料集 PS2版にも対応 定価2520円[税込]
- 式神の城 EVOLUTION 公式設定資料集 定価2310円[税込]
- ジョッキーズロード パーフェクトガイド 定価1470円[税込]
- segaGT 2002 パーフェクトガイド 定価1470円[税込]
- DOUBLE-S.T.E.A.L オフィシャルガイドブック 定価1449円[税込]
- DINO CRISIS 3 公式ガイドブック 定価1260円[税込]
- DEAD OR ALIVE 3 ガイドブック 定価1050円[税込]
- DEAD OR ALIVE エクストリーム ビーチバレーボール パーフェクトガイド 定価1260円[税込]
- テネレッツァ 公式ビジュアルファンブック PC版にも対応 定価1995円[税込]
- トライアングル・アゲイン 公式ビジュアルファンブック 定価2520円[税込]
- N.U.D.E.@ Natural Ultimate Digital Experiment ビジュアルプレイガイド 定価2310円[税込]
- ピストロ・きゅーぴっと 公式ビジュアルファンブック 定価2520円[税込]
- ピストロ・きゅーぴっと2 公式ビジュアルファンブック PS2版にも対応 定価2520円[税込]
- ブリンクス・ザ・タイムスイーパー パーフェクトガイド 定価1344円[税込]
- HALO ヘイロー サバイバルガイドブック 定価1470円[税込]
- マキシマムチェイス パーフェクトガイド 定価1470円[税込]
- 叢 -MURAKUMO- オフィシャルガイドブック 定価1470円[税込]
- メック アサルト パーフェクトガイド 定価1575円[税込]
- ラリースポーツ・チャレンジ パーフェクトガイドブック 定価1470円[税込]

●本製品は書店およびコンビニ、書籍を扱っているパソコンショップでお買い求めください●品切れの際は書店にてご注文いただくか、通信販売をご利用ください
●通信販売のお問合せ先:アスキーストア E-mail:cs@ascii-store.com 弊社サイト http://www.enterbrain.co.jp/

お問合せ先:株式会社エンターブレイン 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 電話03-5433-7850(営業局)

XSchedule

新作ソフト発売スケジュール

スケジュールは5月20日現在のものです。

発売日	タイトル名	メーカー	ジャンル	価格	5.1ch	HDTV	Live	推奨年齢
2004年6月発売のソフト								
10日	ラリースポーツ チャレンジ 2	マイクロソフト	レース	7140円	●	●	●	全
17日	デウスエクス:インビジブル・ウォー	アイドス	アドベンチャー	7140円				18
24日	メタルスラッグ3	SNKプレイモア	アクション	5040円			●	12
2004年7月発売のソフト								
8日	トム・クランシーシリーズ レインボーシックス 3	ユービーアイソフト	アクション	7140円	●		●	15
15日	Top Spin	マイクロソフト	スポーツ	5040円	●		●	全
	grand theft auto double pack	カプコン	アクション	7980円				未
22日	Magic:The Gathering-Battlegrounds Ⓦ	マイクロソフト	アクション	5040円	●	●	●	全
	Voodoo Vince Ⓦ	マイクロソフト	アクション	5040円	●			全
	X2:Wolverine's Revenge Ⓦ	マイクロソフト	アドベンチャー	5040円		●		15
29日	戦国無双	コーエー	アクション	7140円	●			未
2004年8月発売のソフト								
8月	XIII(サーティーン)	マーベラスインタラクティブ	アクション	価格未定			●	未
2004年夏発売のソフト								
	DEAD OR ALIVE Ultimate	テクモ	格闘アクション	9240円	●	●	●	未
	デジモンバトルクロニクル	バンダイ	アクション	7140円				未
	Xboxかすみちゃんブルー※1	マイクロソフト	本体	23940円				—
2004年秋発売のソフト								
	サイヴァリア2~The will to Fabricate	サクセス	シューティング	5040円				未
	FATAL FRAME 2 Crimson Butterfly	テクモ	アクション	価格未定				未
今冬発売のソフト								
	GUNGRIFFON 最新作(仮題)	テクモ	未定	価格未定			●	未
	トゥルーファンタジー ライブオンライン	マイクロソフト	RPG	価格未定		●	専	未
2004年発売のソフト								
	加奈~いもうと~(仮題)	パンサーソフトウエア	アドベンチャー	7140円	●	●		未
	キッチンばにっく~アイダホポテトの逆襲~	パンサーソフトウエア	アクション	7140円				未
	Kameo	マイクロソフト	アドベンチャー	価格未定	●	●		未
	ジェイドエンパイア~翡翠の帝国~	マイクロソフト	アクションRPG	価格未定	●	●	●	未
	ファントムダスト	マイクロソフト	アクション	価格未定	●	●	●	未
	ブリンクス2(仮題)	マイクロソフト	アクション	価格未定			●	未
	Fable	マイクロソフト	RPG	価格未定	●	●		未
	HALO 2	マイクロソフト	アドベンチャー	価格未定	●	●	●	未
発売日未定のソフト								
	SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS	SNKプレイモア	格闘アクション	価格未定			●	未
	CAPCOM FIGHTING Jam	カプコン	格闘アクション	価格未定			●	未
	イルブリード	クールクール	アドベンチャー	価格未定				未
	ダイナマイト刑事2	クールクール	アクション	価格未定				未
	ブルースティンガー プレミアムカット	クールクール	アクション	価格未定				未
	スパイクアウト バトルストリート	セガ	アクション	価格未定			●	未
	MASTER SLAVE	TAKUYO	アクションRPG	価格未定				未
	RUNE 8RID	TAKUYO	シミュレーションRPG	価格未定				未
	DEAD OR ALIVE code:Cronus(仮題)	テクモ	未定	価格未定				未
	キングダムアンダーファイア:ザ・クルセイダース	パンタグラム	シミュレーション	価格未定			●	未
	GAIA BLADE	フロム・ソフトウェア	シミュレーション	価格未定			●	未
	METAL WOLF CHAOS	フロム・ソフトウェア	アクション	価格未定				未
	戦場の出前持ち	マイクロソフト	アクション	価格未定				未
	フィッシングライブ オンライン	マイクロソフト	スポーツ	価格未定	●		●	未
	Forza Motorsport	マイクロソフト	レース	価格未定			●	未

※1 限定5000台。かすみちゃんブルーのXbox本体&コントローラ、DVD再生キット、「DEAD OR ALIVE Ultimate」ソフト、Xbox Live12ヵ月基本サービス利用料付き

ⓌはXboxワールドコレクションのタイトルです。

●色のゲームは今回初登場のタイトルです。

●色のゲームは発売日や価格などに変更のあったタイトルです。

Xbox Liveの専はXbox Live専用タイトルです。

推奨年齢の全は全年齢対象、12は12歳以上対象、15は15歳以上対象、18は18歳以上対象、未は未定を表しています。

編集後記

●Xboxのアーケードタイトルスペシャルサイト(http://www.xboxarcade.jp/)にて、アルカディアの猿渡編集長とともにコラムを執筆しております。チェックしてね! (ムネタツ)

●クリエーターが作りたいものを作る。簡単なようで難しい。大人の事情という壁は強大だ。そこをぶち壊すためのエネルギーは計り知れない。彼らは漢だ。間違いない。 (加藤)

●タイトルが少ないと言われがちなXboxですが、6月は「ラリスポ2」、7月が「GTAダブルパック」、そして夏には「DOAU」と、充実したゲームライフがしばらく続きそうです。(ノリック)

●E3で「Halo2」を試遊。でも、本能むき出しで向かってくる外国人をかわしつつ、武器を持ったり置いたり、マシンに試乗したりと、終始怪しい挙動行動。早く存分に戦いたい! (え)

●明治公園でフリーマーケットに参加。若者とオジさんはムリな値切りはしないけど、オバさんは違う。スゴイのは値切り交渉中にどんどんバッグに詰め込む始末。むしろ感動。 (山)

●5月ももう終わりですね。ゴールデンウィークは寝てたら終わりました。休みは休む! 正しいですね。正しいハズです。正しいハズですが……あぁ、やり直したい! (いのふえ)

●今年のE3、偶然にも日本のゲーム誌3社が同じホテルに宿泊。みんながみんなネットにつなぎ、その結果、2度に渡ってホテルのサーバーがダウン(笑)。来年は違うホテルに! (林克彦)

●行ってきました! E3!! よっしゃい! ニュースコーナーでご紹介したとおり、例年以上の盛り上がり。500グラムのレアステーキも食えたし、僕的にも大満足! (笠井正彦)

●ニュース担当者の一員として、全ハードの情報を追いかけてはや2ヵ月。Xboxとの付き合いはまだ浅いですが、これからバンバン最新の情報を発信していきますぞ~!! (たぐちん)

STAFF ON FAMITSU Xbox

ファミ通Xbox

発行人	浜村弘一
編集人	松本秀寿
編集長	松井宗運
アートディレクター	山本和幸
編集スタッフ	加藤政樹/鈴木規康/渡部宗昭
	大塚勇行/林克彦/目黒剛/笠井正彦/新森健大
	稲葉智秋/鼻谷年雄/田口輝之/古庄陳一
制作スタッフ	井上圭司/長嶋健光/池田太郎
フォトグラフ	St.Atom/島崎英俊
進行	川合昇/住野杏/藤田昇/釜下敦紀
編集協力	伊佐和人/石井ぜんじ/井尻隆志/氏家雅紀/馬渡レイ/キャサ夫
	岩渕詠色/斎藤かよこ/佐藤大作/田川ラメ夫/ディスカス/戸塚佐一
	松井悠/丸谷健太/百瀬敬
制作協力	MdNコーポレーション/大西高穂/風間新吾/北山貴代
	デザイン・ファクトリー・IN/クリエイティブ レイ(池田伊知郎)/深尾洋子
	プラティパス(西田佳子、渡沢夏彦、小田原信晃)/フリーウェイ(岡田悦吉)
	山内大助/One or Eight/リーフ(森広尚子)
広告営業	功刀秀樹/水本九州男/原川朗広/幸宏樹/安部勇一/鴨山遼夫
	高柳正人/森下和巳/高橋利恵/田山麻子/樋口尚子/柳田直美
雑誌営業	酒井朗登/笠間秀隆
制作販売	青木孝道
マーケティング	上床光信/藤池隆司/塩沢彩
海外特派員	みちよ・パティロ

お便り、次号の特集に対する意見など、すべてのあて先は
〒154-8528
(株)エンターブレイン ファミ通Xbox編集部「○○○」係

※本誌の内容についての質問は、祝日を除く毎週月曜日から金曜日の午後12時から17時のあいだに、カスタマーサポート℡03・5433・7868まで。
メールでのご質問は、support@ml.enterbrain.co.jpまで。掲載された記事の内容についての質問以外にはお答えできません。

エックスープレゼント

X Present

アンケートに答えてソフト&関連グッズをゲット!!

アンケートに答えるだけで、抽選で豪華賞品がゲットできる！ 今号も期待作を一挙にご提供します。

1 ゲームソフト『メタルスラッグ3』



発売元：SNKプレイモア
ジャンル：アクション

←ち密なドット絵と独特のプレイ感が魅力。アーケード発のアクションシューティング

3名

2 ゲームソフト『トム・クランシーシリーズ レインボーシックス 3』



発売元：ユービーアイソフト
ジャンル：アクション

←トム・クランシーシリーズの最新作。世界各国でテロリストと戦うFPSの傑作だ

3名

3 ゲームソフト『TOP SPIN』



発売元：マイクロソフト
ジャンル：スポーツ

←ハデなスマッシュや華麗なプレイなど、テニスの醍醐味を余すところなく再現している

3名

4 ゲームソフト『grand theft auto double pack』

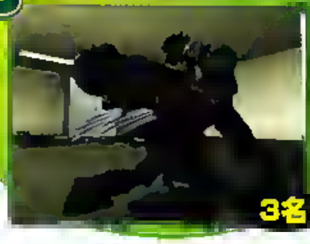


発売元：カプコン
ジャンル：アクション

←全世界で2000万本以上売り上げたシリーズ最新2作がセットになって登場

3名

5 ゲームソフト『X2：Wolverine's Revenge』



発売元：マイクロソフト
ジャンル：アクション

←マーヴルコミック『X-Men』の人気キャラ・ウルヴァリンが単独で戦うアクション

3名

応募方法

アンケートはがきに、住所、氏名などの必要事項、希望する賞品の番号をひとつだけ記入のうえお送りください。切手は不要です。なお、プレゼントの当選者は7月30日（金）発売のファミ通Xbox 9月号にて発表させていただきます。

応募締切 6月29日(火) 当日消印有効

応募者多数の場合は抽選とさせていただきます。

アンケートはがきのきまり

アンケートはがきの表には、住所、氏名、電話番号、ファミ通Xboxに対するご意見やご要望などをご記入ください。はがきの裏には、Xboxで購入予定のソフトや、希望するプレゼントの番号などをご記入ください。

アンケートはがきの裏の部分はマークシートになっています。質問の答えと同じ番号の▭を、濃い鉛筆で塗りつぶしてください。▭からはみだしたり薄かったりすると、機械が読み取れない場合があります。また、はがきが折れていても読み取れなくなる原因になりますので、ご注意ください。マークシート以外の部分は、ペンなどで記入していただいてもかまいません。

●マークシート記入例
良い例　悪い例

質問事項

1 今号のファミ通Xboxでよかった記事はどれですか？
表1から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

2 逆に、今号のファミ通Xboxでつまらなかった記事はどれですか？
表1から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

3 学年もしくは職業をひとつだけ選んでください。
1.小学4年生以下　2.小学5年生　3.小学6年生　4.中学1年生　5.中学2年生　6.中学3年生　7.高校1年生　8.高校2年生　9.高校3年生　10.浪人生　11.大学生　12.短大・専門学校生　13.会社員　14.自営業　15.主婦　16.フリーター　17.そのほか

4 あなたが持っているゲームマシンは次のうちどれですか？　答えはいくつあってもかまいません。
1.Xbox　2.スーパーファミコン　3.NINTENDO64　4.ニンテンドーゲームキューブ　5.プレイステーション　6.プレイステーション2　7.PS one　8.セガサターン　9.ドリームキャスト　10.ゲームボーイ(カラー版含む)　11.ゲームボーイアドバンス　12.ゲームボーイアドバンスSP　13.ワンダースワン(カラー版含む)　14.NEOGEOポケット(カラー版含む)　15.パソコン

5 家庭におけるインターネットの通信環境を教えてください。
1.電話回線　2.ISDN　3.ADSL　4.ケーブルTV　5.光ファイバー　6.そのほか　7.家庭ではインターネットに接続していない

6 Xbox Liveをどの程度遊んでいますか？
1.毎日　2.週4〜5日　3.週2〜3日　4.週1日程度　5.月2〜3日　6.ほとんど遊ばない　7.遊びたいけど通信環境が整っていない　8.遊びたいけどクレジットカードを持っていない　9.いずれ楽しむ予定　10.Xbox Liveには興味がない

7 Xboxで購入予定のソフトは何ですか？　表2から選んでください。
答えはいくつあってもかまいません。

8 いままで発売されているものの中で、あなたの好きなXboxタイトルを3作品教えてください。

9 Xboxでゲームを作ってほしいクリエーターと、その所属するメーカー名を教えてください。

10 プレゼントの希望賞品を番号で記入してください。

どうもありがとうございました。

※景品公正競争規約の定めにより、この号に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

表1　今号の記事

1	ファミ通Xboxエクスプレス	23	読者コーナー：READER'S box
2	New Game Cross Review	24	連載コラム：大具of ゲームレシピ
3	緊急速報：grand theft auto double pack	25	連載コラム：フランス発Xbox事情
4	緊急速報：Forza Motorsport	26	連載コラム：テレビゲーム研究講義
5	緊急速報：GUNGRIFFON 最新作(仮題)	27	連載コラム：プレイブゲーマーへの道
6	緊急速報：CAPCOM FIGHTING Jam	28	攻略X：天誅 参 〜回帰ノ章〜
7	緊急速報：スパイクアウト バトルストリート	29	攻略X：Crimson Skies:High Road to Revenge
8	緊急速報：戦国無双	30	攻略X：ギルティギア イグゼクス #RELOAD
9	緊急速報：FATAL FRAME 2 Crimson Butterfly	31	攻略X：鉄騎大戦
10	緊急速報：X III(サーティーン)	32	X SPECIAL：青い涙
11	緊急速報：Top Spin	33	連載：Club Blue Tears
12	緊急速報：デジモンバトルクロニクル	34	攻略X：ゲーリーズ
13	特別企画：E3 2004 Xbox Report!!	35	連載：ワーコレGARAGE
14	X SPECIAL：Halo 2	36	連載：海外ゲームMANIAX
15	X SPECIAL：NINJA GAIDEN	37	連載：Xbox Liveで使える英会話講座
16	X SPECIAL：DEAD OR ALIVE Ultimate	38	連載：Xbox Online情報局
17	連載：Team NINJA FREAKS	39	連載：サンチャWIRED
18	X SPECIAL：ファントムダスト	40	連載：編集長日記
19	X SPECIAL：デウスエクス：インビジブル・ウォー	41	X Schedule
20	X SPECIAL：ラリースポーツ チャレンジ 2	42	X Present
21	X SPECIAL：トム・クランシーシリーズ レインボーシックス 3	43	付録：DEAD OR ALIVE Ultimate 60cm POP UP STAND Vol 1
22	X SPECIAL：メタルスラッグ3		

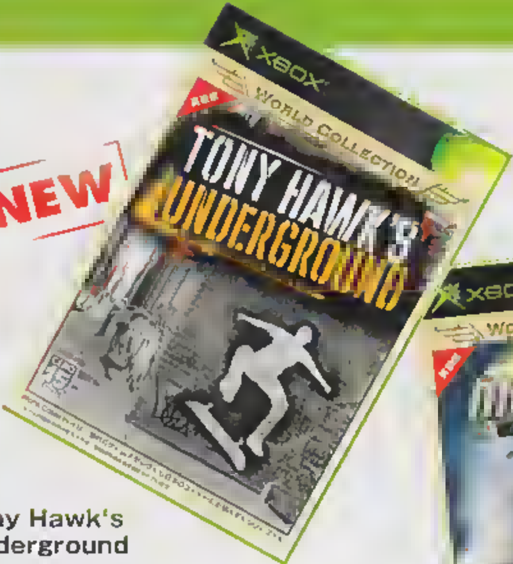
表2　購入予定ソフト

1	イルブリード	21	DEAD OR ALIVE Ultimate
2	SNK VS.CAPCOM SVC CHAOS	22	DEAD OR ALIVE code：Cronus(仮題)
3	X2：Wolverine's Revenge	23	トゥルーファンタジー ライブオンライン
4	GAIA BLADE	24	Top Spin
5	遊撃〜いちうと〜(仮題)	25	トム・クランシーシリーズ レインボーシックス 3
6	CAPCOM FIGHTING Jam	26	ファントムダスト
7	Kameo	27	フィッシングライブ オンライン
8	GUNGRIFFON 最新作(仮題)	28	Voodoo Vince
9	キッチンぱにっく〜アイダホポテトの逆襲〜	29	FATAL FRAME 2 Crimson Butterfly
10	キングダムアンダーファイア：ザ・クルセイダース	30	Fable
11	grand theft auto double pack	31	Forza Motorsport
12	X III(サーティーン)	32	ブリンクス2(仮題)
13	サイヴァリア2―The will to Fabricate	33	ブルースティンガー　プレミアムカット
14	ジェイドエンパイア〜翡翠の帝国〜	34	Halo 2
15	スパイクアウト バトルストリート	35	Magic：The Gathering-Battlegrounds
16	戦国無双	36	MASTER SLAVE
17	戦場の出前持ち	37	METAL WOLF CHAOS
18	ダイナマイト刑事2	38	メタルスラッグ3
19	デウスエクス：インビジブル・ウォー	39	ラリースポーツ チャレンジ 2
20	デジモンバトルクロニクル	40	RUNE BRID

ファミ通Xbox 5月号　X Present 当選者発表

①ゲームソフト「Crimson Skies:High Road to Revenge」　北海道/大谷真史　新潟県/岩部浩生　千葉県/永山成人　②ゲームソフト「式神の城II」　静岡県/川村尚孝　京都府/瀬川満　福井県/竹内良一　③ゲームソフト「ぷよぷよフィーバー」　埼玉県/和田賢治　大阪府/稲垣和哉　大阪府/山口大輔　④ゲームソフト「青い涙」　千葉県/橋本真由美　大阪府/藤山亜沙美　岡山県/永島伸悟　⑤ゲームソフト「天誅 参 〜回帰ノ章〜」　新潟県/中野愛海　神奈川県/萩原達　沖縄県/大宜見暁哉　(以上敬称略)

イキのいい良質洋ゲー、ゾクゾク入荷中。



NEW

Tony Hawk's Underground

スケボーゲームの最高峰、トニーホークシリーズの話題作。初のストーリーモードを搭載。プロを目指すスケーターのリアルライフをとことん満喫しよう!

○Activision ○アクションスポーツ
○2004年5月20日発売



NEW

Metal Arms™: Glitch in the System

ロボットだけが居住する、銀河系の遥か彼方にある惑星。軍組織をつくり、工場を占拠する邪悪なロボットと、君が操る Droids ロボット、Glitch の壮絶な戦いがはじまる!

○Vivendi Universal Games
○シューティング
○2004年5月20日発売

WORLD COLLECTION 2004.MAY.20 XBOX

好評発売中



Tao Feng™: Fist of the Lotus™

Xbox Live対応



NFL Fever 2004



Outlaw Golf

Xbox Live対応



Outlaw Volleyball



Buffy The Vampire Slayer™: Chaos Bleeds



The Simpsons™ Hit & Run™

Xbox Live対応



Return to Castle Wolfenstein: Tides of War™



Wakeboarding Unleashed™ featuring Shaun Murray

Xbox Live対応



Unreal™ Championship

Xbox Live対応



HUNTER The Reckoning™ REDEEMER

Xbox Live対応



NBA Inside Drive 2004



Dr. Seuss™ The Cat in the Hat™

Xbox Live対応



Counter-Strike™

Xbox Live対応



Links™ 2004

WORLD COLLECTION

希望小売価格 **4,800円**(税抜)

「Xbox® ワールドコレクション」は、取り扱い説明書とパッケージ以外、すべて英語のまま。だから世界の興奮や感動をそのまま、まるごと楽しめる。さあ、キミも想像を超えた本場のエンターテイメントを!

XBOX
it's good to play together
www.xbox.com/jp/

【ワールドコレクションに関するご注意】●ゲーム内容はすべて英語です。●本製品は、パッケージ、レーベル、および取扱説明書のみ日本語化されています。操作方法などについては、取扱説明書をご覧下さい。■ゲームディスクに収録されている体験版、デモムービー等は海外仕様です。紹介されているゲームの日本版とは内容や操作方法が異なる場合があり、また日本で発売されない場合もあります。●英語表記に関するお問い合わせにはお答えできません。あらかじめご了承ください。●ゲーム内容や攻略方法に関するお問い合わせにはお答えできません。あらかじめご了承ください。



FAMITSU·Xbox 2004 JUL.7月号
ファミ通Xbox
エンターブレイン
特別定価630円 本体600円
T1107885070636
PRINTED IN JAPAN 凸版印刷 ©ENTERBRAIN 2004 雑誌07885-07